Часть IV
Искусство Быть Мастером

В этой части…

Самый важный фактор в успешной П&Д игре - Мастер Подземелья. Каждый игрок сосредотачивается на игре за одного персонажа и на исследовании фантастического мира вокруг него, а Мастер играет за всех остальных и фактически создаёт мир, который исследуют другие игроки. Быть Мастером походит на то, как быть романистом, персонажи которого ему не подконтрольны, потому что он не знает, что герои его истории собираются сделать и как они собираются взаимодействовать с приключением и миром игры; он столь же удивлён разворачивающимися событиями, как и игроки. С хорошими Мастером П&Д игра наполнена волнением, удивлением, интригой, юмором, неизвестностью и незабываемыми моментами, о которых игроки впоследствии будут говорить в течение многих лет.

Глава 23
Управление Игрой

В этой главе
- Работа Мастера Подземелья
- Настройка приключения
- Деление игры на части
- Ведение разговорных столкновений, исследований, путешествий и боя
- Управление монстрами в бою

Первый и самый важный компонент ПОДЗЕМЕЛИЙ & ДРАКОНОВ - хороший Мастер Подземелья. МП выступает в качестве рефери, судьи, рассказчика, создателя обстановки, злодеев, монстров и подземелий. Без усилий МП, все другие игроки останутся с интересными персонажами, с которыми нечего делать. Вы нуждаетесь в Мастере, чтобы управлять игрой, и чем лучше ваш Мастер Подземелья, тем лучше будет игра.

В идеале, вы должны узнать, как быть МП, наблюдая за работой опытного и талантливого Мастера Подземелья - предпочтительно, играя в игре под управлением этого МП. Однако, мы не обещаем, что вы начнёте ваше общение с П&Д игрой вместе с хорошим МП.

Если вы и ваши друзья - новички в игре, кто-то за столом должен взять на себя работу Мастера, и это могли бы быть вы.

Хоть это и вызов - быть МП, и это занимает некоторое время на подготовку, вы обнаружите, что это может быть очень полезно. Когда вы осознаете, что каждый за столом будет помнить ваше подземелье в течение многих лет, вновь переживая триумфы их персонажей (и неудачи), вы поймёте, о чем мы говорим.

В этой главе, мы обсудим основы того, как быть Мастером Подземелья. Мы расскажем вам всё о роли Мастера Подземелья в управлении П&Д игрой; покажем как управлять игрой справедливо, последовательно и драматично.

Ведение: Лучшая Работа в Игре

Если вы плохо знакомы с игрой, вы, вероятно, задаётесь вопросом - что делает МП в игре? На этот вопрос нет короткого ответа. Как МП - вы управляете игрой. Вы рассказываете историю персонажей игрока. Вы играете за монстров. Вы строите мир. Вы проектируете подземелья. Вы раздаете сокровища. Вы играете за злодеев, и вы даёте другим игрокам возможность почувствовать себя великими. Вы - режиссёр этого фильма, и вы – человек, который собирается держать людей в большом напряжении снова и снова.

Поскольку «вы делаете всё», в следующих секциях, мы разбили вашу работу на части и обсудили их более детально.

Подготовка Приключения

Герои грабят давно затерянный Склеп Азар-Малзз? Защищают город от оборотней? Побеждают культ Элементального Зла? Исследуют недра старой дварфийской цитадели? Когда вы - МП, вы решаете, с какими препятствиями сталкиваются герои. Вы выбираете монстров для сражений, и вы определяете исход.

Подготовка приключения требует некоторой дополнительной работы, обычно, между игровыми сессиями.

Вы должны спроектировать ваше собственное приключение или взять официальное приключение (см. секцию, «Выбор Приключений» позже в этой главе). Вы должны прочитать его заранее, узнать четыре или пять столкновений или ситуаций, в которых, скорее всего, окажутся герои во время игровой сессии, и быть готовыми управлять этими столкновениями.

Создание Мира

А что же у нас снаружи? Может наполненный пауками лес, окружающий место приключения? Может город поблизости? Кто живет там? С какими приключениям могут там столкнуться персонажи игрока? Что находится за следующими холмами? Кто строил этот разрушенный замок, и кто там обитает теперь?

Управление игрой даёт вам совершенный инструмент в искусстве создания мира. Для игроков вы можете создать полноценное королевство, чтобы они могли исследовать его, когда они решают передохнуть от исследований подземелий. Иногда вы просто используете создание мира, чтобы обеспечить ваши подземелья и монстров местом, где они живут. Иногда вы создаёте запутанный и живой мир, служащий фоном для истории героев. Независимо от того, что может случиться, ваши игроки ждут, что вы знаете (или быстро придумываете) ответы о том, что их персонажи видят вокруг них.

Вы не должны сразу выстраивать целый мир; некоторые из лучших кампаний начинаются с небольших зацепок, типа подземелья и близлежащего города, между которыми ходят игроки. Начните с малого и отвечайте на вопросы по мере их появления.

Отыгрывание НИПов

Когда персонажи игрока взаимодействуют с другими персонажами или интеллектуальными монстрами (также известными как НИПы, или не-игровые персонажи) вы, как Мастер, говорите за них. Большинство Мастеров считают эту часть работы наиболее увлекательной; вы озвучите великое множество персонажей - одержимых жаждой власти тёмных повелителей, грубых владельцев гостиниц, хитрых осведомителей, властных волшебников, рассеянных мудрецов, зловещих драконов, эльфийских королей, тупых эттинов и т.д. Мир населён людьми и монстрами, с которыми можно говорить, а ваша работа - выяснить, что они будут говорить и как держаться своей точки зрения.

Иногда, это довольно легко. Когда вы начинаете приключение с таинственного волшебника, нанимающего партию, чтобы выполнить определенную задачу, вы имеете идею относительно того, что волшебник хочет, как он собирается платить партии и что он хочет сказать об опасностях, с которыми столкнётся партия. С другой стороны, игроки (как их персонажи) иногда начинают случайные беседы с населением, о котором вы на самом деле ничего не знаете. Когда игроки спрашивают капитана охраны барона, нравиться ли ему работать на Барона Данкасла, вы должны решить, что ответит капитан, если он вообще захочет разговаривать.

Использование Официальных Сеттингов

В магазинах имеется множество профессионально разработанных сеттингов. Сеттинг – готовый-к-использованию мир для вашей П&Д игры, обычно заполненный многочисленными идеями для приключений, только и ждущими, чтобы их отыграли. Два хороших варианта, которые вы можете сразу купить – Сеттинг Забытые Королевства и Сеттинг Эберрон, оба сеттинга изданы Wizards of the Coast, Inc. Предпочитаете ли вы использовать ваш собственный мир или чей-либо ещё – дело ваше. Но, даже если вы решите создать вашу собственную кампанию, вы можете найти много хороших и интересных элементов, покопавшись в официальных сеттингах.

Управление Монстрами

Игра за монстров - другая часть работы, которую любят большинство МП. Когда персонажи игрока встречают свирепых монстров или злодеев, вы управляете плохих парнями в бою. Вы решаете, что они будут делать - на каких героев они нападают, какую тактику они используют, и когда они сдаются или убегают. Вы делаете за них броски атаки и урона, делаете их спасбросоки и следите за ОЖ и т.д.

Ваша цель, когда вы управляете плохими парнями в бою, не обязательно состоит в том, чтобы найти самый эффективный способ уничтожить персонажа игрока. Вы пытаетесь бросить вызов игрокам и помочь построить захватывающую и напряжённую историю. Вы хотите, чтобы каждый бой был незабываем, и должны управлять монстрами и злодеями так, как они действительно бы сражались. Ключевой момент - напряжённость, неопределённость и правдоподобность, а не просто горы трупов.

Определение Результатов

По большому счёту правила игры ясны. Это относится к атакам, заклинаниям и использованию физических умений типа Баланса, Подъёма или Акробатики. Но привлекательность отыгрыша роли в играх подобных П&Д - то, что игрок может заставить своего персонажа сделать всё что угодно, и это не запрещено правилами. Мастера при этом должны быстренько решить, преуспевают ли эти необычные действия или терпят неудачу.

Например, герои сражаются в проклятом храме, когда один из игроков говорит вам, что его персонаж собирается пнуть по жаровне, полной пылающих углей так, чтобы эти угли полетели в морду скелета, с которым он сражается. Не хочется признавать, но в игре нет правил, описывающих пинок по тяжёлой, твёрдой металлической жаровне и определении правильного направления полёта разлетающихся углей. Но это - героическое действие, которое звучит достаточно круто, так что вы можете вознаградить вашего игрока за нестандартное мышление. Вы должны решить, какой бросок должен сделать игрок, сколько урона наносят горячие угли, и повлияет ли это действие на поведение скелета. (Например, персонаж должен сделать проверку Силы с УС 15, скелет получит 1d6 урона от огня и не будет обращать внимание на угли, которые пристанут к его морде. Но это всего лишь наше предположение.)

Не Забывайте Про Персонажей

Последнее по порядку, но не по значению - хорошие Мастера не забывают про персонажей игроков. В совершенном мире, вы, в конечном счёте, будете возвращаться к отображению каждого персонажа в приключении, которое привязано к силам этого персонажа, его индивидуальности и его истории. Если ваш приятель Джо играет за паладина Торвальда, который имеет тайную миссию принца королевства Эрюхон, рано или поздно было бы здорово придумать приключение, где Торвальд сталкивается со злым бароном, который выгнал его из королевства и зариться на трон Эрюхона.

Не надо делать это в каждом приключении, но это прекрасная идея - обратиться к «персонификации» ваших игроков раз в два-три приключения, раскрывая различных персонажей.

Вы также можете учитывать способности и снаряжение персонажей игрока. Вам важно знать, насколько сильны персонажи игрока на самом деле, вооружены ли они магическими вещами и какие навыки и заклинания они имеют в распоряжении. Определенно, вы должны знать, какие престиж-классы ваши игроки хотят получить и что их персонажи должны для этого выполнить. Помощь понять вашим игрокам, какие персонажи действительно круты, сильны и индивидуальны - одно из реальных удовольствий быть Мастером.

Выбор Приключения

Ваша первая задача в качестве нового Мастера Подземелий - выбрать приключение, которое вы собираетесь провести. У вас есть два основных варианта:

- Создание вашего собственного приключения: мы рассмотрим это более подробно в Главе 24. По большому счёту, вы выбираете определённое количество монстров и препятствий и создаёте хороший сюжет или историю. Когда вы создаёте

ваше собственное приключение, вы точно знаете, кто ваши игроки и каких персонажей они принесут.

- Использование официального приключения: немного поискав, вы можете найти буквально сотни приключений, изданных различными игровыми компаниями. Для начала посмотрите в магазинах. Журнал «Подземелья» - прекрасный ресурс, который печатает четыре-пять отличных приключений в месяц. Также вы можете найти приключения в интернете (проверьте www.wizards.com). Это определенно сэкономит время и силы, но никакой автор приключения не может знать точно, с какой игровой группой вы работаете или что интересует ваших игроков.



При написании вашего собственного приключения или выборе официального приключения всегда помните о сочетании классов и уровней в вашей приключенческой партии. В идеале, большинство боевых столкновений в приключении должны иметь Уровня Столкновения эквивалентный среднему уровню персонажа вашей партии. Посмотрите раздел «Столкновения» на странице 48 Руководства Мастера.

Ориентирование Ведения

Как и во многом другом, лучший способ узнать, как быть Мастером Подземелья - просто попробовать эту роль. Через пробы и ошибки, вы, в конечном счёте, приобретёте навыки того, что должен сделать Мастер Подземелья, чтобы провести игру. В конце концов, это не смертельно... но если вы считаете, что эта перспектива немного пугающая, просто читайте дальше. Лучшее, что мы можем сделать - попробовать уменьшить работу Мастера до набора процедур, которые мы называем – «ориентирование Ведения».

Большинство игр основано на пяти основных задачах - разговор, исследование, бой, подготовка и свободное время. Что вы должны сделать как Мастер новичок, так это определить, какой задачей вы в настоящее время заняты, и следовать соответствующим процедурам. Таблица 23-1 описывает каждую из основных задач.

Таблица 23-1 Руководящие принципы для определения ваших задач

Задача	Типовые Ситуации	Вещи, которые вы можете услышать или сказать
Разговор	Персонажи расспрашиваю дающего задание о миссии	ПИ: «О скольких троллях вы говорите, Ваша Светлость?» ПИ: «Сколько вы нам заплатите за решение проблем с троллями?»
	Персонажи убеждают кого-либо сказать что-либо или сделать что-либо	ПИ: « Если мы согласимся разыскать орков, кентавры позволят нам пройти?»
Исследование	Персонажи решают, каким коридором им идти.	МП: «Партия стоит на развилке. Вы можете пойти налево, вниз по скользкой лестнице или направо, к дубовой двери, обитой железом. Куда вы направляетесь?»
	Персонажи обследуют комнату или исследуют обстановку	ПИ: «Я буду осторожно осматривать колодец, освещая его лампой». ПИ: «Я рассматриваю большое зелёное лицо на стене, и ищу скрытые кнопки или ниши, или что-то в этом роде».
Бой	Персонажи вышибают двери и атакуют всех монстров, которых видят	ПИ: «Тролль? Я стремительно атакую!» МП: «В этой сточной трубе движется что-то *большое*! Все бросьте инициативу».
	Персонажи попадают в засаду	МП: «Внезапно огромная многоножка появляется из трещины в потолке и бросается на Тровальда! Вот это сюрприз... Торвальд, какой у тебя КЗ застигнутого врасплох?».
Подготовка	Расскажите игрокам, что их	МП: «Вас пригласили к барону в его секретную комнату для совещаний.

	персонажи знают о приключении или задании.	Он долго вас рассматривал, а потом сказал: ‘Джентльмены, у нас проблема с троллями.’»
	Персонажи готовятся ко входу в подземелье.	ПИ: «Перед тем как выйти из города, я хочу купить несколько волшебных стрел».
Свободное время	Персонажи просто убивают время	МП: «Этой ночью, пока вы отдыхали, ничего не произошло. На утро, совершенно отдохнувшие, вы можете продолжить путь.
	Игроки обсуждают, что им делать дальше по ходу приключения.	ПИ: «Мы можем идти по карте до Пещеры Рока или пойти по следам троллей, которые только что нашли. Парни, а вы как думаете?»

На самом деле, так ясно и понятно будет не всегда. Фактически, одна группа может попасть сразу в несколько задач одновременно. Например, если герои только что победили в сражении, вы можете иметь жулика, ищущего спрятанные сокровища, клирика, лечащего воина заклинанием лечение ран, и колдуна, спокойно расспрашивающего двух сельских жителей, спасённых от жестоких захватчиков.

Вот пример расстановки приоритетов задач:

- Свободное время заканчивается, как только у вас появляется какое-либо дело: Свободное время – «отдых» от других задач. Например, если партия исследует систему пещер и начинает обсуждать дальнейший путь и как использовать их магию, чтобы пройти благополучно, вы приостанавливаете работу по исследованию на несколько минут. Так и должно быть; как только игроки принимают решение, просто продолжите исследование.

- Подготовка похожа на свободное время: подготовка также заканчивается, как только у вас появляется дело. Обычно, вы будете переходить от подготовки к исследованию.

- Исследование – состояние по умолчанию: если вы сделали необходимые приготовления, но еще не встретились с препятствием или столкновением, вы находитесь в состоянии исследования. Обычно, ПИ исследуют, пока они не преодолели препятствие (см. следующую секцию, «Задачи Исследования»), не разговаривают с персонажем или не сражаются с монстром.

- Разговор имеет приоритет перед исследованием: когда вы встречаете кого-то или чего-то, это называют столкновением. Много столкновений приводят прямо к сражению, но некоторые столкновения имеют возможность разговора вместо сражения. Если началась беседа, сначала закончите её прежде, чем вы перейдёте к другим задачам. Конечно, поединки иногда вспыхивают и в середине беседы. Когда вы заканчиваете беседу, вы возвращаетесь к исследованию.

- Бой превосходит всё остальное: если началось сражение, всё остальное может подождать. Сражение продолжается до тех пор, пока одна из сторон не обратиться в бегство, не сдастся или не умрёт (побеждена). Когда сражение заканчивается, вы, обычно будете возвращаться к исследованию.

Задача Исследования

Исследование – состояние игры по умолчанию. Когда вы исследуете, вы ждёте от игроков некоторых действий или решений, о том, каким путём они пойдут, и что они ищут. Затем вы решаете, что случается дальше, пока герои не подходят к препятствию, встречаются со столкновением некоторого вида или достигают другого момента принятия решения. Как правило, при управлении деятельностью исследования, МП руководствуются следующей схемой:

1. Опишите варианты.

Скажите игрокам, какие пути доступны для их персонажей. Например: «заваленная щебнем лестничная клетка ведёт в пыльное старое хранилище в подвале разрушенного монастыря. Здесь есть большой, тёмный колодец в одном углу комнаты с небольшим каменным ограждением вокруг него, проход, ведущий на восток, и старая деревянная дверь в северной стене. Что вы делаете?»

2. Попросите игроков сказать вам, что делают их персонажи.

Иногда это может относиться ко всей группе – «Мы идём в проход на востоке» - или это может быть индивидуальным действием, типа «Я собираюсь осмотреть дверь на предмет наличия ловушек».

3. Идентифицируйте ответы игрока.

Идентифицируйте действие, которое пытается выполнить персонаж игрока. Не бойтесь переспрашивать и уточнять действия вашего игрока. Если он говорит вам что-то типа «Я буду обыскивать старый колодец» вы можете спросить «Вы просто наклоняетесь в колодец? Вы ищете вокруг ограждения? Или вы собираетесь спуститься вниз?»; если вы не уверены, как оценить то, что персонаж игрока пытается сделать, попробуйте следующее:

- Он пробует использовать определенное умение типа Сломать Устройство, Взлом или Расшифровка?
- Он пробует сдвинуть или переместить что-либо? (Уместна проверка Силы)
- Он просто осматривается? (Уместна проверка Обнаружения, если есть что-либо в поле зрения)
- Он серьезно исследует что-либо? (Уместна проверка Поиска)
- Он пробует войти, пройти в или через что-либо? (Уместны проверки Баланса, Подъёма, Прыжка или Мастера Побега.)

4. Прервитесь, чтобы провести столкновение.

Если персонажи игрока встречаются с препятствием, ловушкой или существом некоторого вида, прервите исследование и расскажите игрокам, с каким препятствием столкнулись персонажи, отработайте ловушку или переходите к столкновению разговора или сражения.

Вот некоторые примеры прерывания:

- «Дверь закрыта. Она не откроется. Если вы хотите пробовать её открыть, вы должны сделать проверку Силы».
- «Внутренняя часть этого колодца гладкая и скользкая. Вы должны делать проверку Подъёма с УС, чтобы спуститься благополучно».
- «Когда вы вступаете в восточный проход, вы слышите щелчок и чувствуете, что пластина в полу под вашей ногой немного опускается, а затем скрытое устройство выстреливает в вас стальную стрелу! Каков ваш застигнутый врасплох КЗ?» (Затем вы бросаете кубик, чтобы определить, поражает ли ловушка, а если да, то насколько.)
- «Вы слышите грохочущий звук рушащейся стены позади вас и внезапно неповоротливый, пучеглазый монстр размером с огра появляется в проломе и бросается на вас! Бросьте инициативу!»

5. Переходите к следующему пункту Ведения.

Предположив, что никто не выскакивает и не пытается убить героев, вы можете двигаться к следующему месту, где персонажи должны принять какое-нибудь решение. Если герои следуют по десятимильной лесной тропе к старым руинам, и ничего особенного не случается в течение этого похода, вы можете просто сказать «Вы путешествуете пешком в течение пяти часов, а затем достигаете тёмной и мрачной поляны, где во мраке стоит старая разрушенная башня».

Задача Разговора

Многие из самых важных столкновений в П&Д игре происходят вообще без боя. Персонажи игрока могут поговорить даже с чем-то, что они встречают (особенно после того, как они применяют заклинание разговор с животными). Иногда беседа не помогает; подземелья полны больших, голодных, глупых монстров, которые только и хотят, что есть, и нет возможности начать беседу. А в другой раз, беседа возможна, но она не получиться; не каждая охрана замка или владелец гостиницы знают что-либо, что игроки могут использовать в их текущем приключении.

Беседы в игре разделяются на три вида: уход от поединков, сбор информации и просьбы о помощи. Как правило, при проведении беседы Мастера придерживаются следующей тактики:

1. Опишите место и НИПа.

Скажите игрокам, кого или что встретили их персонажи, что напоминает этот персонаж или монстр, и что он или она делают.

2. Определите, что хочет НИП.

Если вы не знаете этого сразу, задержитесь и решите, что этот НИП хочет получить от персонажей игрока. Это могло бы быть столь же просто как «Я хочу, чтобы эти люди оставили меня в покое». Это могло бы быть более сложно - «Я не хочу ничего особенного, но если бы они дали мне немного золота, я пробовал бы им помочь». Это могло бы быть трудно - «Я хочу, чтобы они сходили в Grimdeath Keep и сказали мне, когда они вернуться, так, чтобы я смог сказать моему повелителю, когда их можно заманить в засаду».

3. Ведите себя соответственно.

Хороший способ показать, что это будет столкновение разговора, состоит в том, чтобы НИП или монстр начал говорить первым. Решите, что этот НИП будет говорить, как он это будет говорить, а затем отыграйте роль. Например: «Огр, стоящий на дороге смотрит на вас искоса и чешет подбородок. 'Эта дорога Ога!' Он рычит. 'Но если вы дадите Огу немного золота, Ог позволить вам пройти по ней'».

Не бойтесь отыгрывать роль. Возможно, вы - не профессиональный актер, но кто на это обратит внимание? Попробуйте это, когда вы говорите за ваших монстров и НИПов. Вы надо, чтобы игроки *запомнили* этого персонажа или монстра и эту беседу?

4. Продолжайте беседу.

Позвольте игрокам ответить вам, а затем продолжите беседу. Если надо, обдумайте ход разговора и снова скажите игрокам что-нибудь.

5. Скажите «до свидания» и «повесьте трубку».

Когда беседа заканчивается, дайте знать игрокам, что монстр или НИП сказали всё, что хотели. Например, скажите, что-то типа «Ог считает монеты, которые вы ему дали, и кажется, это даётся ему с трудом. Затем огр усмехается во весь рот, полный изогнутых клыков и говорит, «Удачи на дороге Ога!».

Боевая задача

Вот - основной процесс управления боевой задачей:

1. Определите местоположение каждого персонажа.

Выясните, где в начале боевого столкновения стоят герои и монстры. В подземелье, это довольно просто: если герои выбивают дверь в комнату 7 (склад оружия), любые монстры, которые помечены в вашем приключении как находящиеся в комнате 7, появляются в этой комнате. Если вы не знаете точно, где находятся монстры в этой комнате, ставьте их как вам хочется.

Если битва проходит не в подземелье, вам, вероятно, придется применить более творческий подход. На открытой местности, вам надо будет определить расстояние столкновения, основанное на том, как далеко герои и монстры, вероятно, заметят друг друга. Обратитесь к описаниям ландшафта на страницах 87 - 93 Руководства Мастера.

2. Это - засада?

Если есть шанс, что одна из сторон не знает о другой стороне, когда начинается столкновение, сначала выясните, кто кого видит, сделав проверку Обнаружения или Слуха для монстров, а игроки пусть сделают эти проверки для своих персонажей. См. «Начало Столкновения» на странице 22 Руководства Мастера.

Существует четыре основных сценария, которые надо рассматривать при определении, кто кого мог бы заманивать в засаду:

- Герои штурмуют комнату: ПИ пинком открывает дверь подземелья и заскакивает в комнату, меч обнажён. Обычно, никто не должен быть удивлен (точнее, удивлены оба, и раунд неожиданности можно пропустить); плохие парни могли бы быть поражены внезапным появлением героев, но герои не знают наверняка, есть кто-то в комнате или нет. Пропустите раунд неожиданности и переходите к инициативе.

- Выпрыгивает монстр: монстр следит за некоторым местом, где мог бы пройти герой, и выпрыгивает, как только герой появляется. Монстр знает о герое, но герой не может видеть монстра прежде, чем он нападёт. Обычно, справедливо провести для монстра проверку Скрытности (возможно с большим бонусом, если это хорошее место для засады), а затем позволить персонажу сделать проверку Обнаружения, чтобы увидеть монстра прежде, чем он броситься в атаку. Если персонаж замечает монстра, он или она знают о нём в раунде неожиданности, поэтому он или она могут действовать. Если персонаж не определяет монстра, монстр удивляет героя.

- Герои охотятся на монстра: герои имеют представление, что где-то здесь есть монстр, и они пробуют захватить его врасплох. Герои знают о монстре, но монстр не может знать о героях. Обычно, герои будут делать проверки шпионских умений (Бесшумное Передвижение или, возможно, Прятаться) или использовать магию (заклинания типа невидимости или тишины). Плохие парни получают возможность сделать проверку Обнаружения или Слуха, чтобы обнаружить героев; если они терпят неудачу, они удивлены. Иначе, бросайте инициативу как обычно.

- Случайная встреча: герои и монстры натыкаются друг на друга. Возможно, герои идут по лесной тропе, когда они встречают охотящегося ужасного волка, или, возможно, они ругаются с бандой хулиганов в плохой части города, когда кто-то достаёт нож. Не зависимо от ситуации, никакая сторона не имеет никакого

специального преимущества перед другой стороной; просто бросайте инициативу и начинайте бой.

3. Используйте поле сражения.

Перенесите схему места сражения на поле сражения, с одним квадратом на поле сражения эквивалентным 5-футовому квадрату в натуре. Затем, разместите фигурки или маркеры персонажей и монстров в соответствующих позициях. Это поможет игрокам понять, куда они могут и не могут ходить.

4. Бросьте инициативу.

Каждый сражающийся бросает инициативу, чтобы определить порядок ходов в бою. (Однако, удивленные персонажи или монстры не будут действовать в раунде неожиданности.)

5. Раунд неожиданности.

В этом раунде могут действовать не все персонажи или монстры. Только те персонажи или монстры, которые знают о наличии врага, будут действовать в этом раунде. Они получают только одно стандартное действие. См. секцию «Раунд Неожиданности» на странице 23 Руководства Мастера.

6. Первый раунд.

Теперь начните боевые раунды:

A. Отсчитывайте порядок ходов в обратном порядке инициативы. Начните с самого высокого броска инициативы, определите действие для каждого персонажа или монстра в раунде.

B. Действия монстров и злодеев. Когда приходит черёд монстров или злодеев (вы управляете ими, поскольку вы Мастер), решите что они будут делать в этом раунде. Сходите. См. секцию «Подробнее об Управлении Монстрами» позже в этой главе, чтобы получить советы относительно управления монстрами в бою.

C. Действия героев. Когда подходит очередь ходить персонажам, скажите игроку, что сейчас его ход и спросите, что его персонаж собирается делать. Отсудите действия, которые пытается сделать персонаж игрока.

D. Закончите раунд. Когда каждый в раунде сходит, закончите раунд. Это хорошее место, чтобы сделать паузу и оценить, что будет дальше. Есть ли другие монстры поблизости, которые могли бы услышать звуки боя и прийти посмотреть, что происходит? Монстры решают прервать битву и ретироваться? (Они должны будут дождаться своего следующего хода).

7. Переходите к следующему раунду.

После того, как сходит последний участник боя в первом раунде, раунд заканчивается. Возвратитесь к Шагу 6 и начните второй раунд. Боевое столкновение длится, пока одна сторон не будет мертва, не убежит, не сдастся или не попросит перемирия.

Задача Свободного Времени

Вы обнаружите, что вы начинаете большинство приключенческих сессий и новых приключений с Ведением, которое не идёт «в реальном времени». Например, если вы знаете, что игроки собираются пойти исследовать Гибельные Пещеры, вы должны будете дать немного информации о том, почему герои интересуются этим местом и как они туда добрались. Как минимум, вы должны сказать что-то вроде «Вы слышали о великом сокровище, скрытом где-то в заполоненных монстрами Гибельных Пещерах, и вот вы пришли к Холму «Кость Дракона». Вы стоите перед входом в пещеру на склоне холма. Будут ли специальные приготовления прежде, чем вы туда войдёте?» (Это лишь самое минимальное описание, но большинство игроков делает поблажки для Мастеров-новичков.)

Свободное время также подходит для того, чтобы оценить возможные варианты действий и обратиться к задачам, которые занимают время, но не нуждаются в Ведении. Например, если герои собираются отдыхать в течение недели в городе, игрок, управляющий волшебником мог бы сказать вам «Пока мы в городе, я напишу несколько свитков». Вам не надо отыгрывать в реальности этот процесс. Просто оцените стоимость, и сделайте так, чтобы игрок оплатил эту цену. Точно так же, обсуждение вопроса куда пойти, или за какое приключение взяться - хороший пример задачи свободного времени.

Наконец, даже в самых напряженных играх, есть место разговорам на отвлечённые темы. Народ, сидящий за столом, будет периодически отвлекаться от игры и обсуждать недавно просмотренное кино, что твориться на работе или незабываемые места предыдущих игр. Как Мастер, вы не отвечаете за это. Мы просто

отметим это, потому что вам важно признать свободное время, когда ваши игроки отвлекаются. Подождите несколько минут, позвольте вашим игрокам поболтать или пошутить, отойдите куда-нибудь (в туалет, например), а затем вернитесь к игре, когда вы посчитаете, что ваши игроки готовы продолжить.

Подробнее об Управлении Монстрами

Одна из ваших самых важных задач – управление монстрами и плохими парнями в бою. Первая вещь, которую вы должны сделать - узнать, где найти ключевую информацию о монстре. Когда вы ориентируетесь в описании монстра или блоке его статистики, вы будете знать, как правильно управлять монстром соответственно ситуации. Это позволяет не копаться долго в бумагах и не создавать игрокам слишком сложных ситуаций.

Статистика Монстра

Монстры имеют почти такое же описание, что и персонажи.

У них есть ОЖ, КЗ, ББА, спасбросоки, навыки и умения, даже очки характеристик.

В большинстве П&Д приложений или приключений, монстры представлены в одном из двух основных форматов: выдержка из Руководства Монстров или блок статистики. Чтобы управлять монстром в бою, вам надо знать, как эти два варианта описывают ключевую информацию о монстре или злодее.

Рассмотрим выписку из Руководства Монстров для Горгульи.



Вы найдёте информацию о том, как читать описание монстра на страницах 5-7 РМ. Но чтобы помочь вам, взглянем на некоторые из более важных частей информации, скрытой в этом формате:

- Средний: размер горгульи. Большинство монстров имеют размер от Крошечного до Огромного. Размер монстра влияет на другую статистику монстра.
- Чудовищный Гуманоид (Земля): тип монстра и его подтип. Тип монстра подобен классу персонажа - он влияет на КЖ, ББА и спасброски.
- Кубик Жизни: число КЖ монстра, плюс его бонусные ОЖ, основанные на его модификаторе Телосложения и любых навыках типа Крепкости. КЖ очень походит на уровень монстра.
- (37 ОЖ): количество ОЖ указывает, на средние ОЖ горгульи.
- Инициатива: модификатор горгульи для бросков инициативы.
- Скорость: скорость горгульи при действии одного передвижения. Если она стремительно атакует или берет двойное передвижение, она может пройти двойное расстояние в одном раунде.

Горгулья (Руководство Монстров)

Средний Чудовищный Гуманоид (Земля)
Кубик Жизни: 4d8+19 (37 ож)
Инициатива: +2
Скорость: 40 фт. (8 квадратов), полёт 60 фт. (средняя)
Класс Защиты: 16 (+2 Ловкость, +4 естественный), касательный 12, застигнутый врасплох 14
Базовая атака / Борьба: +4 / + 6
Атака: Когти +6 бл. бой (1d4+2)
Полная Атака: 2 когтя +6 бл. бой (1d4+2), укус +4 бл. бой (1d6 +1), рог +4 бл. бой (1d6 +1)
Площадь/Досягаемость: 5 фт /5 фт.
Специальные атаки: -
Специальные качества: снижение повреждений 10 / магия, зрение в темноте 60 фт., замереть
Спасброски: Стойкость +5, Рефлекс +6, Воля +4
Характеристики: Сила 15, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 6, Мудрость 11, Обаяние 7
Умения: Спрятаться +7*, Слух +4, Обнаружение +4
Навыки: Мультиатака, Крепкость
Окружающая среда: Любая
Организация: Уединенный, пара или крыло (5-16)
Уровень столкновения: 4
Сокровища: Стандарт
Мировоззрение: Обычно хаотичное злое
продвижение: 5-6 КЖ (Средний), 7-12 КЖ (Большой)
Регулировка уровня: +5
Замереть (Ex): горгулья может замереть подобно статуе. Наблюдатель должен преуспеть в проверке Обнаружения с УС 20, чтобы понять, что горгулья действительно жива.
* бонус Спрятаться увеличивается на +8, когда горгулья прячется на фоне камня.

- Полёт 60 фт. (средняя): Горгульи могут летать. Если горгулья стоит на земле, её скорость - 40 фт. Если она поднимается в воздух, её скорость - 60 фт, и её маневренность средняя. Маневренность имеет значение, только если вы используете правила тактических воздушных передвижений (они находятся на странице 20 Руководства Мастера).

- Класс Защиты: КЗ горгульи. Касательный КЗ - полезная информация для заклинаний (многие используют касательные атаки, а не ближние или дальние). КЗ застигнутого врасплох - КЗ горгульи, когда она не может использовать свой бонус Ловкости.

- Базовая атака / Борьба: Два числа, которые вы не будете использовать очень часто. Базовая атака действительно полезна только для тех монстров, которые имеют умения типа Боевой Опыт. Борьба более распространена; много монстров пробуют хватать героев. Горгульи не особенно склонны к борьбе, но если ей придётся бороться, её модификатор борьбы - + 6.

- Атака: Когда горгулья делает только одну атаку (обычно, потому что она двигалась и нападала в одном и том же раунде), это её атака. «+ 6 ближняя атака» говорит вам, что она проводит ближнюю атаку обоими когтями с бонусом +6 (1d20 + 6), а цифры в круглых скобках говорят вам, сколько урона наносит эта атака (в нашем случае, 1d4 + 2).

- Полная Атака: Когда горгулья использует действие полной атаки, она атакует когтями, кусает и бодается в одном раунде.

- Занимаемая площадь: Какую территорию занимает горгулья на боевой карте. В нашем случае, это - один 5-футовый квадрат.

- Досягаемость: Как далеко горгулья может поразить кого-то своей атакой. В данном случае это означает, что она должна быть в квадрате прямо рядом с героем, на которого требуется напасть.

- Специальные Качества: Здесь отмечены любые специальные способности, которые имеет горгулья. Снижение повреждений - большое; это означает, что горгулья игнорирует первые 10 очков урона, которые ей наносит любой противник физическими атаками, если противник не владеет магическим оружием.

- Спасброски: модификаторы спасбросков горгульи для Стойкости, Рефлекса и Воли.

- Характеристики: показатели характеристик горгульи.

- Умения: модификаторы умений горгульи. Монстры получают очки умений и тратят их точно так же как ПИ; если умение не включено в данный список, считайте, что горгулья имеет 0 рангов в этом умении.

- Навыки: знаемые горгульей навыки. (Мультиатака – навык из Руководства Монстров.)

- Окружающая среда: типы мест, где может встретиться горгулья. Среды обитания большинства монстров достаточно специфичны, типа «умеренные холмы» или «холодные леса».

- Организация: количество горгулий, с которыми вы, вероятно, столкнетесь за раз.

- Уровень столкновения: УС типичной горгульи. Мастера используют УС, чтобы определить, сложен ли монстр для партии персонажей игроков, и сколько ОО заработают игроки за победу над монстром.

- Продвижение: не волнуйтесь об этом. Это просто намёк для того, как вы можете настроить горгулью, если вы хотите сделать её более мощной.

- Регулировка уровня: Если бы кто-то хотел играть за горгулью как за персонажа игрока, вы использовали бы её регулировку уровня, чтобы сбалансировать её с обычными расами персонажей игрока. Сейчас вас это не должно волновать.

Теперь рассмотрим блок статистики Горгульи и определим его отличия от выдержки из Руководства Монстров.

На первый взгляд блок статистики выглядит достаточно сложным. Каждое сокращение в блоке статистики отражает сведения из выдержки из Руководства Монстров. Например, «КЖ» означает Кубик Жизни, «КЗ» означает Класс Защиты, а «Бор» означает Борьба. Это просто более сжатый способ представить одну и ту же информацию.

 Блоки статистики подробно обсуждены на страницах 85-86 Руководства Мастера.

Горгулья (блок статистики)

Горгулья: УС 4; Средний чудовищный гуманоид (земля); КЖ 4d8+19; ОО 37; Ини +2; Скор 40 фт., полет 60 фт. (средняя); КЗ 16, касательный 12, застигнутый врасплох 14; Базовая Ат. +4; Бор. +6; Ат. +6 бл. бой (1d4+2, коготь); Полная Ат. +6/+ 6 бл. бой (1d4+2, 2 когтя), +4 бл. бой (1d6+1, укус) и +4 бл. бой (1d6+1, бодание); Площадь/досягаемость 5 фт./5 фт.; СК. СП 10/магия, зрение в темноте 60 фт., замереть; Мировоззр. ХЗ; Спас. Ст. +5, Реф. +6, Воля +4; Сил 15, Лов 14, Тел 18, Инт 6, Муд 11, Оба 7.
Умения и Навыки: Спрятаться +7 *, Обнаружение +4, Слух +4; Мультиатака, Крепкость.
Замереть (Ех): горгулья может замереть подобно статуе. Наблюдатель должен преуспеть в проверке Обнаружения с УС 20, чтобы понять, что горгулья действительно жива.
* бонус Спрятаться увеличивается на +8, когда горгулья прячется на фоне камня.

Что Будут Делать Плохие Парни

После того, как вы нашли монстра в Руководстве Монстров или сами создали злого НИПа, и вы знаете, что этот монстр или злодей могут делать, естественно спросить - что он будет делать? Много монстров или злодеев довольно усложнены; они имеют список атак и специальных способностей. Каким же образом вы выясняете, какую из этих способностей монстр собирается использовать в сражении?

Любой монстр или злодей должны попробовать взять одно из четырех основных действий в каждым раунде. Не все монстры будут способны использовать все четыре варианта; например, огр не используют магию и не имеет Специальных Атак. В этом случае просто игнорируйте варианты, которые не применяются. Четыре основных варианта действий монстра или злодея в раунде это:

- Нанести удар: Если монстр или злодей стоят рядом с одним из героев, он может сделать ближнюю атаку. Используйте ближнюю атаку монстра, независимо от её вида; бросьте d20, добавьте бонус атаки и сравните полученный результат с КЗ игрока. (Конечно, если монстр имеет хорошую дальнюю атаку - например, гоблин с арбалетом - он может атаковать с расстояния.)

- Передвижение: Если монстр не стоит рядом с одним из героев, но должен добраться до него, чтобы использовать его ближнюю атаку, т.е. должен переместиться в нужное место. Монстр может переместиться с его скоростью и сделать одну атаку в одном раунде. Или монстр может переместиться на двойное расстояние и сделать одну атаку, взяв действие стремительной атаки (см. страницу 154 в Руководства Игрока).

- Использовать магию: Если монстр или злодей могут читать заклинания или имеют магические способности, они могут использовать одно из их заклинаний вместо того, чтобы провести ближнюю или дальнюю атаку. Используйте это по вашему усмотрению - если монстр имеет прекрасные ближние атаки и только несколько «слабеньких» магических способностей низкого уровня (скажем, обнаружить магию или пылающие руки), монстр, вероятно, предпочтёт провести ближнюю атаку. Но мощный злой волшебник, конечно, будет использовать его магию при каждой возможности.

- Провести специальную атаку: Наконец, много существ имеют Специальные Атаки подобно оружию дыхания, атакам взгляда, звуковым атакам и так далее. Если монстр имеет специальную способность, вы, вероятно, должны использовать её. Какой смысл выставлять против ПИ медузу, если вы не используете ее ошеломляющий взгляд?

Сражайтесь Умно, Сражайтесь Инстинктивно

Скажем, что вы имеете красного дракона, нападающего на игроков. Он имеет огненное оружие дыхания, устрашающие ближние атаки, злые магические способности и читает заклинания колдуна. Какую из его атак вы будете использовать при его следующем ходе, и какого персонажа будете атаковать?

Первая вещь, которую вы должны сделать – посмотреть на показатель Интеллекта вашего монстра. Действительно ли это жадная, безмозглая скотина типа огромной чудовищной многоножки? Если так, то самая реальная вещь для того монстра - просто подойти к самому ближнему персонажу и попытаться его съесть. Это

то, что делают большие и тупые жуки. Действительно ли это умный и злонамеренный противник типа демона или дьявола? Если это так, то он сражается хитро и жестоко, легко переходя от атаки к защите, и используя терпение и хитрость, если необходимо.

Вот некоторые подсказки при принятии тактических решений при управлении монстрами или злодеями:

- Интеллектуальные противники планируют, а тупые противники реагируют: хобгоблин мастер-клинка знает, что клирик может излечить хороших парней очень и очень быстро, или вообще, прочитать заклинание удержание существа, поэтому он будет прорываться к клирику с удвоенной силой. Гигантский волк, намного более вероятно, будет кружиться и огрызаться на того персонажа, который его атакует.

- Используйте силу по максимуму: Большинство монстров не оставляет свои лучшие атаки напоследок. Злой волшебник не ведёт сражение, читая заклинания 1-ого уровня, когда он или она имеют высокоуровневые заклинания. Игра предполагает, что монстры используют их лучшие атаки; именно исходя из этого, монстрам назначается УС, который они имеют.

- Бросайте кубик, чтобы выбрать цель: Если вы не знаете, на какого персонажа монстр, более вероятно, нападёт, выбирайте любого персонажа - просто бросьте d6, назначив цифры кубика различным героям.

Глава 24
Создание Подземелья

В этой главе
- создание приключения
- типовое подземелье

В предыдущей главе, мы исследовали роль Мастера Подземелья в управлении игрой ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ. Для игры требуется приключение, структура, через которую взаимодействуют игроки, чтобы создавать незабываемые рассказы и приключения. Приключение может быть эпическим рассказом, который охватывает многочисленные места, но сердцем приключения является подземелье.

В этой главе, мы исследуем основы создания приключения. Мы рассмотрим создание столкновений, которые являются стандартными блоками приключений. В конце мы обеспечим вас классическим подземельем, чтобы вы могли начать игру.

Наконец, мы кратко исследуем понятие продолжающейся П&Д кампании и как вы можете создать простую кампанию, связав приключения вместе, или сложную кампанию, способную составить конкуренцию официальным изданиям.



Глава 3 Руководства Мастера открывает секреты создания П&Д приключения. Используйте приведённые здесь материалы в качестве руководства и одного из способов создать приключение, а затем переходите к основным книгам правил для большего количества деталей и советов.

Создание П&Д Приключения

Игрок, который берет на себя роль Мастера Подземелья, имеет множество прекрасных и интригующих идей, чтобы разделить их с другими. Мы можем не иметь таланта написания эпических романов или красочной передачи того, что видим в нашем воображении, но всё же мы можем найти выход для творческого выражения и прекрасного удовольствия, будучи Мастером Подземелья П&Д игры.

Имейте в виду, что, когда вы создаете П&Д приключение, вы не должны заполнять все пробелы или соединять все точки. В конце концов, Мастер обеспечивает только одну часть приключения, а игроки обеспечивают остальное, через действия их персонажей.

Мастера устанавливают основу и структуру приключения, но не придумывают концовку. Как заканчивается определенная сцена? Плохие парни побеждены? В отличие от написания истории, где автор определяет не только, начало рассказа, но и его середину и конец, Мастер просто задаёт сцену. Что случается потом, определяется тем, как реагируют персонажи игрока и как выпадает кубик.

Это приводит к одному из великих удовольствий игры - неожиданности. Мастера могут знать, каких монстров и какие места содержит приключение, но они не знают, что из этого получится. Мастера столь же удивлены поворотами приключения, что и игроки.

Части приключения

Создание приключения походить на задачу укрощения. Лучший способ приблизиться к этому - исследовать отдельные части приключения. *Приключение* (иногда называемое *квестом* или *модулем*, как его называли раньше) - набор взаимосвязанных столкновений, которые предполагают элемент истории. Приключение обещает историю, предлагает вызовы, которые позволяют каждому персонажу игрока проявить себя, и обеспечивают возможность для действия и отыгрыша роли.

Мастера должны оперировать терминами - начало, сцена и ситуации, которые предполагают действие и предлагают выбор поведения игроков. «Что ваш персонаж делает теперь?» - часто задаваемый игрокам вопрос Мастера. Не думайте о термине

«конец», потому что концовка вашего приключения определяется действиями и идеями игроков и их персонажей.

Предпосылка

Приключение начинается с предпосылок, зацепок, которые затрагивают интересы игроков и побуждения их персонажей. Здесь надо помнить об установке и создании. Персонажи игрока могут заинтересоваться предпосылками, но они нуждаются в побуждении, чтобы продолжить приключение. Может быть более одного побуждения, и различные ПИ могут иметь различные побуждения, которые заставляют их взяться за приключение. Побуждения персонажа включают жадность, страх, месть, этику, любопытство и потребности. Побуждения игрока сводятся к получению опыта, чтобы улучшить персонажа и получению удовольствия от игры.

Вот некоторые примеры предпосылок:

- Враждебное племя кобольдов заняло заброшенное поместье и использует его как базу для набегов на беззащитных путешественников, проходящих по близлежащей торговой дороге.
- Ученый нуждается в группе храбрых авантюристов, чтобы обшарить кладбище и найти могилу Эльдрупы Безумной.
- Банда орков украла любимую кошку младшей дочери деревенского старосты.

Вы можете вообразить, как любая из этих предпосылок может быть превращена в приключение. Вы просто должны схематически изобразить множество связанных столкновений, наполнить их монстрами и другими препятствиями и нарисовать карту.

Столкновения

Столкновения – это драматическое действие каждого приключения. Каждое столкновение похоже на маленькую версию полного приключения. Столкновение имеет зацепку и установки. Оно происходит в определённом месте. Столкновение имеет цель, и заканчивается, когда эта цель достигается, также окончание столкновения втягивает персонажей ещё глубже в приключение.

Целям столкновений обычно бывают - *захват, нанесение поражения, обнаружение, уничтожение, спасение, поиск, договор, получение, защита, освобождение и выживание*. В столкновении персонажам, возможно, придется *схватить* вора, *обнаружить* секретную дверь, провести *переговоры* с огром-магом, или *спасти* торговца из лап пожирателя разума.

Есть три типа столкновений:

- Столкновения вызова представляют некоторую опасность, ловушку или препятствие, которую персонажи должны преодолеть, чтобы достигнуть цели. Умения, заклинания и проверки характеристик - инструменты, которые персонажи обычно используют, чтобы преодолеть столкновения вызова.
- Боевые столкновения представляют существ или противников, против которых персонажам, возможно, придется сражаться, чтобы выиграть столкновение. Боевые способности и заклинания наиболее подходящие в этих видах столкновений.
- Столкновения отыгрыша роли представляют НИПов Мастера, с которыми персонажи игрока должны взаимодействовать для достижения цели столкновения. Им, возможно, придется говорить, убеждать, блефовать, подкупать, торговать, совращать, договариваться, запугивать, просить или иначе взаимодействовать с НИПами, чтобы продвинуться по ходу приключения. Столкновение отыгрыша роли может привести или стать столкновением вызова или боевым столкновением. Такие столкновения основаны на таланте отыгрыша роли, а проверки умений используются только для того, чтобы усилить отыгрыш и определить реакцию НИПа.

Обычно столкновения привязаны к областям на карте. Только, когда персонажи игрока достигают определенной области на карте, может произойти столкновение. Когда все столкновения в приключении происходят в пределах определённого местоположения (типа подземелья), приключение называют приключением, основанным на месте.

Это - самый легкий для создания и управления тип приключений.

Структура приключения

Хорошие приключения обеспечивают выборы, точки, в которых игроки могут делать важные решения, которые существенно влияют на то, что случается потом.

Выбор может быть как простым - решение куда идти на перекрёстке, или сложным - восстановить жезл рока или уничтожить его в дварфийской печи.

Хорошие приключения комбинируют различные виды столкновений и варьируют опыт, который за них получается. Атака, защита, решение проблемы, отыгрыш роли и исследование – всё должно войти в игру в той или иной степени.

Хорошие приключения захватывающи. Они то держат в напряжении, то расслабляют, побуждают действовать, увеличивая ставки.

Наконец, хорошие приключения содержат столкновения, которые используют характеристики персонажей игрока. Если один из игроков в вашей группе имеет персонажа жулика, а вы не даёте возможности этому персонажу возможность быть скрытным и использовать его умения жулика, то этот игрок не получит удовольствия от игры.

И наоборот, не ограничивайте действия персонажа или не водите его за нос только для того, чтобы удостовериться, что они изучили ваше приключение до малейшей детали. Не создавайте ситуаций, где ПИ - зрители, наблюдающие как НИПы выполняют все важные задачи. Остерегайтесь ситуаций, когда ваши ПИ будут спасены другими существами - это не есть герои.

И не ищите способы отменить или помешать тому, к чему персонажи способны. Проектируйте интересные столкновения, где персонажи могут использовать их способности или использовать их новыми и умными способами.

Приключения, основанные на месте против приключений, основанных на событии

Приключения, обсужденные в этой книге – приключения, основанные на месте, означающее, что они проходят в одном месте, где исследование превалирует над историей или сложной сюжетной линией. Легкие для создания и управления, приключения, основанные на месте, типа Гробницы Ужасов, не пользуются популярностью среди ветеранов П&Д из-за их простоты.

Более стимулирующее приключение – приключение, основанное на событии, приключение, построенное вокруг ряда событий, на которые персонажи могут влиять посредством их действий. Персонажи имеют сложную цель или миссию, которой они должны достигнуть, а столкновения, которые имеют место - прямой результат этих усилий. Могут быть карты для многих из столкновений, но события случаются в определённый момент или зависят от предыдущих событий; они привязаны к разговорам, времени или комбинации этих двух составляющих. Глава 3 Руководства Мастера обеспечивает больше деталей относительно этих видов приключений.

Конец

Каждое приключение, в конечном счёте, подходит к концу. Как создатель приключения, вы должны придумать конечное столкновение, а как приключение закончится, зависит от действий игроков. Конечное столкновение должно произойти в колоритном месте. Это должен быть особенный злодей-босс, возможно, кто-то из ранее встреченных НИПов, или кто-то, о ком персонажи слышали, но не встречали до заключительной сцены.

Иногда приключение заканчивается окончательно. Иногда злодей-босс спасается, чтобы бросить вызов персонажам в другой раз. А иногда персонажи обнаруживают, что злодей-босс получает распоряжения от более мощного существа, с которым они встретятся в будущем.

Контрольный Список Создателя Приключения

Как начинающий Мастер Подземелья, придерживайтесь приключений, основанных на месте, пока вы не чувствуете, что натаскались в основах создания приключений. Вот список подсказок, которые помогут вам в создании ваших первых приключений:

- Придумайте предпосылки и мотивации ваших персонажей.
- Сделайте набросок карты места приключения. Пронумеруйте каждое столкновение на карте.

- Выберете противников, которые будут «населять» приключение, от самых слабых существ до самых мощным злодеев-боссов. Используйте систему Уровня Столкновения (обратитесь к странице 48 Руководства Мастера) и Руководства Монстров, чтобы выбрать противников, которые бы соответствовали вашей партии.

- Изложите в деталях каждое столкновение с примечаниями, тактикой и статистикой. Таблицы 3-1 и 3-2 в Руководстве Мастера обеспечивают руководящие принципы для того, чтобы определить трудность столкновений. Вообще, большинство столкновений, которые вы создаете для специфического приключения, должно иметь Уровень Столкновения (УСт) равный или ниже уровня партии. Несколько стимулирующих столкновений могут иметь УСт на один или два уровня выше уровня партии, в то время как кульминационный момент может иметь УСт на три или четыре уровня выше, чем уровень партии. УС всех противников в столкновении определяют УСт, как показано в Таблице 3-1 Руководства Мастера. Используйте УС и УСт в сочетании, чтобы создать сбалансированные столкновения для вашей партии. (Типовое подземелье в этой главе даёт такой пример.)

- Проверьте всё и попробуйте оценить получившееся с точки зрения игрока. Ищите умные пути преодоления некоторых столкновений, которые не обязательно полагаются на бой.

Вот один заключительный совет - вы не должны следовать никаким стандартам, когда создаёте приключение. Вы можете начать с одно интересной идеи столкновения и создать приключение, основываясь на ней. Вы можете изобразить схематически карту, а затем заполнить её деталями. Проявите творческие задатки, получайте удовольствие и не парьтесь.

Типовое Подземелье: Зал Паучьего Бога

Эта секция исследует создание приключения посредством готового приключения, которое вы можете отыграть и использовать как модель для ваших собственных приключений. Оно разработано для партии из четырёх авантюристов 1-ого уровня - воин, жулик, колдун и клирик. Используйте готовых-к-игре персонажей, представленных в Главах 3 - 6. Приключение может быть несколько сложным для партии менее чем из четырёх персонажей, и немного более лёгким, если партия содержит больше четырёх персонажей.

Предпосылка приключения

По слухам, за холмами около города Бристон находится заброшенное подземелье злого волшебника Волнадара. В последние дни исчезли семь горожан, а в холмах были замечены странные существа. Городские старейшины пришли к неутешительному заключению, что что-то завелось в скрытых коридорах, что связано с чёрными делами Волнадара. Было объявлено: городские старейшины вознаградят партию авантюристов, которые исследуют холмы и выяснят судьбу пропавших горожан. Волшебник давно исчез, но его зло всё ещё живет в мерзком подземелье.

Что угрожает городу и скрывается в подземелье? Банда монстров, во главе с медвежуком Брутом, сделала подземелье своим домом и начала набеги на город. Они поклоняются еще более худшему монстру, которого они обнаружили в подземелье - гигантскому пауку, которого Брут назвал Сперрин!

Использование Маркеров Персонажей и Монстров

Это типовое приключение использует монстров, маркеры которых расположены по краю поля сражения. Статистика монстров приведена позже в этой главе. Есть также маркеры, которые могут использоваться, чтобы обозначать авантюристов, по одному для каждого из четырех классов, представленных в этой книге.

Разместите маркеры, обозначающие авантюристов в коридоре около места, отмеченного на карте буквой «А». Позвольте игрокам расставить маркеры так, как они считают нужным. Помните, что каждый персонаж должен занять место, и только один персонаж может находиться в одном квадрате. Отложите маркеры монстров в сторону. Не размещайте их на поле сражения, пока об этом не скажут в приключении.

Ключевые Места Приключения

Зал Бога Паука включает пять столкновений. Эти столкновения пронумерованы, но могут произойти в любом порядке, в зависимости от того, что персонажи исследуют и когда. Обратитесь к описанию мест, когда персонажи приближаются или входят в пронумерованную область карты (см. Рисунок 24-1).

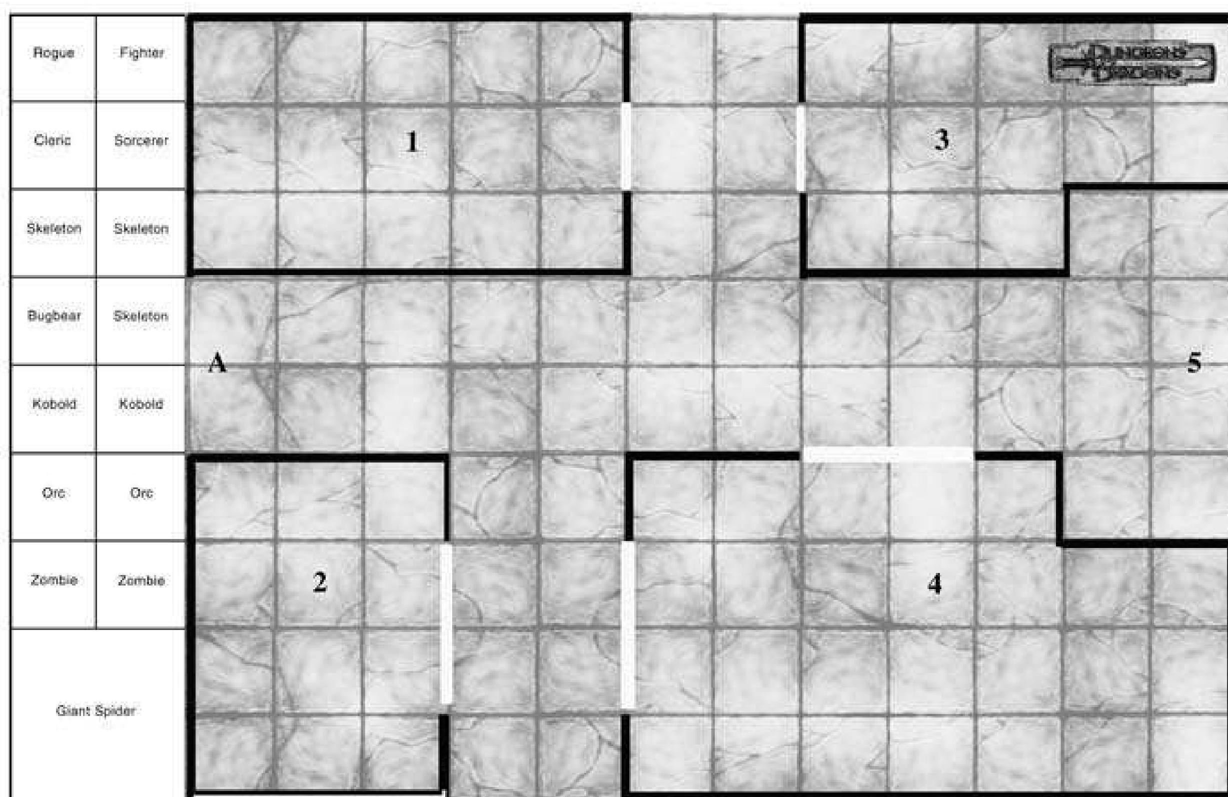


Рис 24-1

Начало Приключения

После того, как игроки разместят маркеры, представляющие их персонажей, как описано выше, Мастер читает следующее:

«Вы пришли в холмы города Бристон по требованию городских старейшин. Семь членов города загадочно исчезли за прошлые несколько дней, и старейшины предложили награду за их безопасное возвращение или рассказ об их судьбе. Вы слышали, что злой волшебник, однажды назвал эти холмы своим домом, и что его подземелье расположено где-то за этими холмами. Вы также узнали, что в этих холмах скрываются таинственные существа, и старейшины полагают, что эти существа могли бы быть источником неприятности, которая коснулась Бристона.»

«После длительных поисков вы обнаружили вход в склоне холма. Теперь вы стоите в тёмном коридоре из обработанного камня, который должно быть является частью затерянного подземелья злого волшебника.»

Область Столкновения А

Уровень Столкновения (УСт) - нет: Не каждое столкновение имеет вызов или препятствие. Это столкновение просто готовит почву для остальной части приключения, и поэтому не имеет оценки УСт.

В коридоре подземелья, где стоят ПИ, стоит затхлый запах сырости и времени. Плесень покрывает стены коридора, пылающие невиданным светом, который обеспечивает слабое освещение.

Скажите, чтобы игроки сделали проверки Слуха для их персонажей. Чтобы сделать проверку Слуха, каждый игрок бросает d20 и добавляет к результату модификатор умения Слух своего персонажа. УС проверки - 20.

Провал проверки (результат меньше 20): персонаж ничего слышит.

Успешная проверка (результат - 20 или лучше): персонаж слышит отдаленный звук фырканья и гортанного смеха. (Доноситься из Области 5.)

Вознаграждение в ОО: Каждый персонаж, который делает успешную проверку Слуха, зарабатывает 25 ОО.

Затем: когда персонажи осмотрелись и сделали некоторые приготовления, они проходят вглубь подземелья. Если персонажи придерживаются коридора и идут на звук, переходите к Области 5. Если они двигаются к одной из закрытых дверей, переходите к соответствующему столкновению.

Область Столкновения 1

УСт 2: противник ПИ в этом столкновении имеет Уровень Сложности (УС) 2. Поскольку здесь только один противник, УС и УСт - одинаковые.

Когда персонажи приближаются к двери в эту комнату, прочитайте следующее:

«Дверь впереди немного приоткрыта, из щели льётся света от факела. Что вы хотите сделать?»

Это - боевое столкновение. Спросите игроков, что их персонажи делают, основываясь на описании сцены, которую вы только что им прочитали.

В комнате: персонажи могли бы резко распахнуть дверь или послать жулика, чтобы он проверил, что там происходит. Выдайте информацию о комнате, как вы считаете целесообразным, в зависимости от того, как ПИ приближаются к области.

Комната освещена четырьмя факелами, расположенными на стенах палаты. Массивный стол и стул - около двери, а высокий, мускулистый, покрытый мехом как медведь гуманоид сидит за столом, он пьёт из большой каменной кружки и вырывает куски мяса из останков животного. Это - Брут, медвежук, главарь орков и кобольдов, которые входят в банду мародеров, которые сделали из подземелья свою базу. У него под рукой лежат утренняя звезда (шипованная булава) и деревянный щит; он может делать проверку Слуха, если персонажи пробуют осторожно приблизиться к комнате.

Последователи Брута полагают, что гигантский паук, который живёт в Области 4 - бог. Брут думает, что его последователи - дураки, но он соглашается с ними, потому что, по крайней мере, удача Брута изменилась к лучшему с того времени, когда они встретили паука. Он назвал паука Сперрин и планирует скармливать ему горожан, чтобы держать его банду счастливой, а его везение продолжалось.

Дальний конец комнаты служит тюрьмой для горожан, которых захватили Брут и его банда захватили. В настоящее время, четыре горожанина (три мужчины и женщина) стоят связанными около дальней стены напротив двери.

Есть также запертый сундук (УС Взлом Замка - 15) около стола. Он содержит часть награбленного, которое Брут и его банда недавно собрали. Если ПИ открывают сундук, среди окровавленной одежды и грязных тряпок они находят драгоценные камни и золотые монеты на сумму 600 зм.

Проверка инициативы: как только ПИ замечают Брута, или Брут замечает ПИ, проведите проверку инициативы. Каждый бросает d20 и добавляет их модификатор инициативы. Мастер бросает за Брута. Остальная часть столкновения проходит раунд за раундом, персонажи и монстр, действующим в порядке инициативы.

Маркеры: разместите маркер медвежука у верхней стены комнаты, в двух квадратах от стены с дверью. Маркеры ПИ расположите в коридоре. Для заключенных маркеров нет; можете использовать монеты или другие маленькие предметы, чтобы отметить положения заключенных по самой дальней от двери стене.

Брут: медвежук - сильный, дикий противник. Он чрезвычайно самоуверен и попытается нанести поражение авантюристам самостоятельно, не призывая к помощи. Используйте статистику «Медвежука» для Брута.

Заключенные: персонажи должны нанести поражение Бруту прежде, чем они смогут освободить заключенных или отпереть сундук, который они видят в комнате. Они могут легко освободить горожан и указать им выход после победы на медвежуком. Горожане кажутся благодарными за спасение, но слишком утомленными. Если ПИ спрашивают горожан о том, как они сюда попали или что ещё находится в подземелье, горожане скажут:

«Каждый из нас был захвачен мародерами этого медвежука - орками и кобольдами самого ужасного вида. Один из орков пришёл и забрал Элара и Тоба около часа назад. Медвежук смеялся и сказал орку что-то о том, что бы Сперрин знал, кто его кормит. Когда нас принесли сюда, нас было семь, маленький Джимми был седьмым. Он смог освободиться от верёвок и сбежал во тьму. С тех пор мы его не видели, но слышали, как медвежук спрашивал о нём каждый раз, когда кто-то из его мародеров входил в эту комнату.»

Горожане не знают, что может помочь ПИ. Один из них скрыл горстку добряники, которую он даст партии как награду за их спасение. Всего пять ягод; каждая излечивает 1 ОЖ.

Вознаграждение очками опыта: партия разделит 600 ОО за победу над Брутом и спасение четырех горожан. В партии из четырёх персонажей, каждый получит 150 ОО.

Затем: персонажи должны попытаться найти остальных горожан – маленького Джимми и этих двух заключенных, которых отвели к Сперрину.

Медвежук

Медвежуки - дикие существа, 7 футов высотой и покрыты грубой шерстью. Они имеют длинные острые клыки и плоские носы; очень любят поесть и сокровища.

Инициатива:	+ 1	**Класс Защиты:**	17
Скорость :	6 квадратов (30 фт)	**ОЖ:**	16
Утренняя Звезда:	d20+5	**Урон:**	1d8+2
Метательное копьё:	d20+3	**Урон:**	d6+2
Умения:	Слух +4, Обнаружение +4		
Спасброски:	Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +1	Мировоззрение: Хаотичный злой	
Уровень Сложности:	2		

Область Столкновения 2

УСт 1: ПИ в этом столкновении встречаются с тремя противниками, каждый с УС 1/3. Таблица 3-1 в Руководстве Мастера показывает, что три существа с УС 1/3 составляют вызов с УСт 1.

Когда персонажи приближаются к двери в эту комнату, прочитайте следующее:

«Дверь впереди широко открыта. Как только вы подходите ближе, вы чувствуете запах свежей земли (грязи) и слышите детский крик. Что вы будете делать?»

Это может быть боевым столкновением или столкновением вызова, в зависимости от того, как персонажи возьмутся за дело. Спросите игроков, что их персонажи делают, основываясь на описании сцены, которое вы только что прочитали.

Пол этой палаты, в отличие от остальной части подземелья, состоит из грязи вместо высеченного камня. В самом центре комнаты стоит 5-футовая широкая круглая каменная платформа. Наверху платформы сидит маленький, напуганный мальчик – Джимми, сын портного. Джимми кажется утомленным и испуганным, он свернулся в клубок и пытается не смотреть на других жителей комнаты.

Три скелета окружают платформу и Джимми. Красные огни, тлеющие в их глазницах, уставились на маленького мальчика. Давным-давно, злой волшебник Волнадар использовал эту палату, чтобы экспериментировать с заклинанием, предназначенным, чтобы поднимать и управлять нежитью. Если любой персонаж прочитает заклинание обнаружения магии, каменная платформа вспыхнет древней магией, которая защищает любого, кто бы ни стоял на ней от гнева и ненависти нежити. Это всё, что помогло Джимми остаться в живых.

В комнате абсолютно нет света, за исключением крошечных огней, пылающих в глазницах скелетов. Скелеты игнорируют персонажей, если они не входят в комнату. Поэтому, если игроки смогут найти способ вызволить Джимми из комнаты, не вставая на пол из грязи, их персонажи не должны будут драться со скелетами. Если персонажи вступают на пол, сделайте проверку инициативы. Скелеты переходят к атаке и уничтожают любых живых существ, которые входят в палату. Единственное безопасное место в комнате - вершина каменной платформы.

Проверка инициативы: как только ПИ входят в комнату, проведите проверку инициативы. Каждый бросает d20 и добавляет их модификатор инициативы. Мастер бросает за скелетов (одна проверка за всех, и все три скелета действуют в их ход). Остальная часть столкновения проходит раунд за раундом, персонажи и монстр, действующим в порядке инициативы. Используйте статистику «Скелета».

Маркеры: Разместите маркеры трёх скелетов вокруг центрального квадрата комнаты. Маркеры ПИ расположите в коридоре. Используйте монету или другой небольшой предмет для обозначения Джимми.

Джимми: персонажи должны нанести поражение скелетам или иным способом вытащить Джимми из этой палаты прежде, чем они могут начать с ним говорить. Он объясняет, что маленькие ящерообразные люди загнали его в эту комнату, и он уже почувствовал себя в безопасности, когда они не смогли сюда зайти. Но потом из грязи

появились скелеты и окружили его. Перед тем как вывести Джимми из подземелья он скажет им следующее (при условии, что ПИ смогут успокоить его проверкой Дипломатии с УС 12:

«Есть что-то действительно плохое в этой комнате. Действительно, действительно плохое.» (Затем, после паузы и шепотом) «Это ест людей.»

Вознаграждение очками опыта: партия разделит 300 ОО за победу над скелетами и/или спасение маленького Джимми. В партии из четырёх человек, каждый персонаж получает 75 ОО.

Скелет

Скелеты – оживленные кости людей, которые носят изодранные остатки одежды и вооружены скимитарами и щитами. Единственный признак жизни, не считая того, что они двигаются - злорадный красный огонёк, который пылает в их пустых глазницах.

Инициатива:	+5	**Классов Защиты**:	15
Скорость:	6 квадратов (30 фт)	**ОЖ**:	6
Скимитар:	d20+1	**Урон**:	1d6+1
Умения:	скелет не имеет умений		
Спасброски:	Стойкость +0, Рефлекс +1, Воля +2	**Мировоззрение**:	Нейтральный злой
Уровень Сложности:	1/3		

Специальные качества: снижение повреждений 5/дробящий (урон, наносимый большинством оружия, уменьшается на 5 очков; скелеты получают полный урон от дробящего урона типа квадратных посохов и булав)

Область Столкновения 3 (Часть 1)

УСт 2: Это - столкновение вызова, которое имеет ловушку и запертую дверь. Когда персонажи приближаются к двери в эту комнату, прочитайте следующее:

«Дверь впереди закрыта. Эта тяжёлая деревянная дверь имеет декоративную резьбу из странных символов, которые, кажется, светятся слабым светом. Что вы будете делать?»

Это начинается как столкновение вызова, потому что персонажи должны найти способ преодолеть запертую дверь. Если они входят в палату, они сталкиваются с боевым столкновением и возможностью магической награды.

Запертая Дверь: ПИ могут проверить дверь и убедиться, что она заперта. Вот некоторые варианты как обходиться с дверью:

Проверка Обнаружения: попросите пройти проверку Обнаружения (УС 10), когда ПИ начинают исследовать дверь. Любой удачный персонаж обратит внимание на небольшие царапины вокруг старого замка. Это выглядит так, как будто мародеры пробовали забраться в эту комнату, но не смогли.

Проверка Поиска: персонаж жулик может применить Поиск (УС 20) для обнаружения ловушек. Если проверка успешна, жулик находит признак перезаряжаемой механической ловушки, которая, вероятно, попрепятствовала мародерам от дальнейших попыток открыть дверь. Если проверка терпит неудачу, дверь, кажется, безопасной, насколько может определить жулик.

Проверка Сломать Устройство: если жулик замечает ловушку (делая успешную проверку Поиска), он может попробовать разоружить её. Это требует проверки Сломать Устройство (УС 20). Если проверка успешна, ловушка разоружена. Если проверка терпит неудачу на 4 или меньше, жулик может попробовать разоружить её снова. Если проверка терпит неудачу на 5 или более, ловушка срабатывает (см. Ловушка).

Проверка Открыть Замок: жулик может пытаться отпереть дверь. Эта проверка имеет УС 20. Если ловушка была разоружена, нет никакой опасности. Если не была разоружено, любая попытка открыть замок (удачная или нет) заставляет сработать ловушку (см. Ловушка). Если жулик успешно открывает замок, даже если ловушка срабатывает, дверь может быть открыта.

Вышибание Двери: если проверка жулика Открыть Замок терпит неудачу, или партия не имеет жулика, дверь можно выбить. Для этого надо, чтобы один персонаж сделал проверку Силы с УС 18. Это - проверка характеристики; бросьте d20 и добавьте модификатор Силы персонажа. Это ситуация, где может использоваться специальное действие - помощь другого. Один персонаж может помочь действующему персонажу пробовать выбить дверь. Помогающий персонаж также делает проверку Силы, но с УС 10. Если помощник преуспевает, то действующий персонаж получает бонус +2 к его проверке Силы. Персонажи могут сделать так много попыток, как они хотят. В первый раз, когда персонаж пробует выбить дверь, он мог бы заставить

сработать ловушку (если она не была разоружена). Каждая попытка выбить дверь, успешная или нет, делает много шума. Сделайте проверку Слуха (УС 15) для орка в Области 5 каждый раз, когда персонаж делает проверку Силы при выбивании двери. Если орк слышит шум, существа из Области 5 (см. «Область Столкновения 5»), начинают двигаться к Области 3.

Ловушка: дверь имеет механическую ловушку, которая срабатывает при проверках Открыть Замок или Силы, затрагивает любого касающегося двери или замка, нанося 1d4+1 повреждения. Ловушка перезаряжается через час.

Вознаграждение очками опыта: партия разделит 300 ОО за разоружение ловушки и 300 ОО за открытие дверь. Если ловушка срабатывает, но дверь всё таки открыта, награда - только 300 ОО.

Область Столкновения 3 (Часть 2)

УСт 1: ПИ сталкиваются с двумя противниками в этом столкновении, каждый с УС 1/2. Таблица 3-1 в Руководстве Мастера показывает, что два УС 1/2 составляют УСт 1.

Когда персонажи открывают дверь в эту комнату, прочитайте следующее: «Дверь открывается, а за ней непроглядная тьма. Что вы будете делать?»

Зомби

Зомби – оживлённые трупы людей, которые еле передвигаются (волочат ноги), когда выполняют командами их зловещих создателей. Наполовину истлевшие и частично изъеденные червями, зомби носят изодранные остатки их одежды и воняют гнилью.

Инициатива:	- 1	**Класс Защиты**: 11	
Скорость:	6 квадратов (30 фт		**ОЖ**: 16
Дубина:	d20+2		**Урон**: 1d6+1
Умения:	зомби не имеет умений		
Спасброски:	Стойкость +0, Рефлекс -1, Воля +3		**Мировоззрение**: Нейтральный злой
Уровень сложности:	1/2		

Специальное качество: снижение повреждений 5/рубящий (урон, наносимый большинством оружия, уменьшается на 5 очков; зомби получают полный урон от рубящего оружия типа мечей); зомби медленны, и могут делать только одно действие в раунде (движение или атака, но не оба)

ПИ нуждаются в источнике света, чтобы исследовать эту комнату.

После того, как они зажигают факел или иначе освещают место, прочитайте следующее:

«В палате стоят несколько пыльных полок и корзин странной формы. С потолка свисает паутина, а в воздухе висит пыль. Некоторое время спустя вы слышите странные звуки, исходящий из темноты: стенания, угрозы и шарканье тяжёлых ног, медленно двигающихся к вам. Что вы делаете?»

В комнате: это было одно из складских помещений старого волшебника. Здесь есть некоторые из его самых мощных вещей, но ПИ могут найти эти вещи, только если смогут нанести поражение хранителям комнаты. Два человеческих зомби охраняют эту палату. Они были помещены сюда Волнадаром давным-давно и продолжают исполнять последний приказ, который им дали - не позволить никакому живому существу войти в эту область и выжить.

Проверка инициативы: как только ПИ освещают комнату или входят в неё, сделайте проверку инициативы. Каждый бросает d20 и добавляет их модификатор инициативы. Мастер бросает за зомби (одна проверка за всех, и оба зомби действуют в их ход). Остальная часть столкновения проходит раунд за раундом, персонажи и монстр, действующим в порядке инициативы. Используйте статистику «Зомби» для зомби.

Маркеры: разместите два маркера зомби в комнате, один около центра и один около дальней стены. Маркеры ПИ расположите в коридоре.

Сокровище: после того, как ПИ наносят поражение зомби, они могут исследовать комнату. Среди ветхих свитков и пыльных пузырьков, они находят четыре снадобья *лечения лёгких ран*. Если кто-либо решает использовать Поиск, персонаж, который получает самый высокий результат (более 20) находит магическое оружие, обернутое в ткань. Оружие соответствует основному оружию нашедшего его персонажа, за исключением того, что это - +1 версия этого оружия (т.е., оно имеет магический +1 бонус к атаке и урону). Например, если Регдар выбрасывает самый высокий результат Поиска более 20, он находит + 1 великий меч, который он может использовать вместо своего обычного оружия.

Вознаграждение очками опыта: партия разделит 300 ОО за победу над зомби.

Область Столкновения 4

УСт 3: ПИ сталкиваются в этом столкновении с тремя противниками, каждый с различным УС. Таблица 3-1 в Руководстве Мастера показывает, что один УС 2, один УС 1/2 и один УС 1/4 составляет УСт 3.

Когда персонажи приближаются к любой из дверей, которые ведут в эту комнату, прочитайте следующее:

«Дверь впереди закрыта. Вы можете слышать пение, доносящееся из-за двери, но вы не понимаете ни слова. Что вы хотите сделать?»

Двери в эту комнату не заперты. Пи могут легко их открыть.

В комнате: первая вещь, на которую обратят внимание ПИ после открытия дверей - то, что огромные жаровни с горящими углями располагаются по двум противоположным от дверей стенам, наполняя комнату светом и дымом. Вторая вещь, которую они замечают - это два существа, стоящие на коленях перед поднятой платформой, закрывающей левую половину длинной стены. Одно существо - орк, другое кобольд. Наверху платформы, связанные и очевидно напуганные, стоят последние два горожанина - Элар и Тоб. Третья вещь - то, что вся правая сторона комнаты покрыта толстым слоем паутины. Если ПИ осторожно входят в комнату, они могут застать орка и кобольда врасплох. Это означает, что каждый из ПИ может провести одно действие (или движение или атака) прежде, чем начнутся обычные раунды. Когда начинается обычная битва, к ней присоединяются Сперрин, появляющийся из паутины. Сперрин - гигантский паук, которому орки и кобольды поклоняются как богу. Горожане предназначены для его кормления.

Проверка инициативы: Каждый бросает d20 и добавляет их модификатор инициативы. Мастер бросает один кубик за кобольда (его проверка работает для кобольда и орка), и один раз за гигантского паука. Остальная часть столкновения проходит раунд за раундом, персонажи и монстр, действующим в порядке инициативы. Используйте статистику «Орк», «Кобольд» и «Гигантский паук».

Маркеры: Разместите маркер орка и кобольда у левой стены. Маркеры ПИ разместите у той двери, в которую они вошли. Используйте монеты или другие предметы, чтобы отметить местоположение Элара и Тоба. Как только появиться паук, разместите его маркер у правой стены комнаты.

Вознаграждение очками опыта: партия разделит 900 ОО за победу над монстрами и спасение Элара и Тоба.

Кобольд

Кобольды - маленькие, ящероподобные гуманоиды размером с хоббита, с хвостом, чешуйчатой кожей и рогатой, собачьей головой.

Инициатива:	+1	**Класс Защиты**:	15
Скорость:	6 квадратов (30-фт)	**ОЖ**:	4
Копьё:	d20+1	**Урон**:	1d6-1
Праща:	d20+3	**Урон**:	1d3
Умения:	Спрятаться +6, Слух +2, Двигаться Тихо +2, Обнаружение +2		
Спасброски:	Стойкость +2, Рефлекс +1, Воля -1	**Мировоззрение**:	Законный злой
Уровень Сложности:	1/4		

Орк

Орки - агрессивные гуманоиды с серой кожей, жёсткими волосами и кабаньими лицами. Они ненавидят авантюристов и стремятся уничтожить их как вид.

Инициатива:	+0	**Классов Защиты**:	13
Скорость:	6 квадратов (30 фт)	**ОЖ**:	5
Сабля:	d20+4	**Урон**:	2d4+4
Метательное копьё:	d20+1	**Урон**:	d6+3
Умения:	Слух +1, Обнаружение +1		
Спасброски:	Стойкость +3, Рефлекс +0, Воля -2	**Мировоззрение**:	Хаотичный злой
Уровень Сложности:	1/2		

Гигантский паук

Гигантский паук - агрессивный хищник, использующий ядовитый укус, чтобы парализовать, а потом съесть добычу.

Инициатива:	+3	**Класса Защиты**:	14
Скорость:	6 квадратов (30 фт)	**ОЖ**:	22
Укус:	d20+4	**Урон**:	1d8+3 плюс яд
Умения:	Лазить +11, Спрятаться +3, Прыжок +2, Обнаружение +4		
Спасброски:	Стойкость +5, Рефлекс +4, Воля +1	**Мировоззрение**:	Нейтральный
Уровень Сложности:	2		
Специальные качества:	Яд (УС спасброска по Стойкости 13 или дополнительный урон 1d6 очков)		

Область Столкновения 5

УСт 1: ПИ сталкиваются с двумя противниками.

Орк и кобольд встречают партию в части коридора, отмеченной на карте цифрой «5». Разместите там их маркеры, когда происходит одно из следующих событий: ПИ проходят более половины коридора, или орк делает успешную проверку Слуха, когда ПИ шумят, пробуя открыть дверь в Область 3. Используйте статистику кобольда и орка из Области 4. С этими двумя существами можно столкнуться один на один, или они могут присоединиться к зомби в Области 3.

Проверка инициативы: сделайте проверку инициативы, как вы делали это в течение всего приключения.

Вознаграждение очками опыта: партия разделит 300 ОО за победу над орком и кобольдом.

Развитие Приключения

Что случается после того, как ПИ успешно спасли горожан? Они должны возвратиться к городским старейшинам и получить их награду (1000 зм разделите на всю партию). Они могут захотеть вернуться и полностью исследовать древнее подземелье.

Что расположено в других коридорах подземелья?

Это работа для вас, как для Мастера, вы могли бы использовать это как основу для первого приключения, которое вы создадите на пустом месте. Попробуйте это и наслаждайтесь!

Глава 25
Сделайте Ваших Игроков Счастливыми

В этой главе
- знание ваших игроков
- обеспечение вызовов для всех игроков
- каждый должен получить удовольствие
- решение, какой игрой вы будете управлять

Хороший Мастер Подземелья не только хорошую управляет игрой ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ; он также рассказывает захватывающую историю. П&Д игра прекрасно работает как ряд тактических упражнений и решение загадок, но хороший рассказчик за экраном Мастера может поднять игру совершенно на другой уровень. Создание интересных сюжетов и злодеев для ваших приключений, и подача их вашим игрокам в виде вызова, с которым они столкнуться, делает вашу игру незабываемой и желанной.

В этой главе, мы расскажем вам о создании истории и её рассказе в П&Д игре, и покажем вам некоторое повествование и подсказки создания кампании, подходящие для любой П&Д игры.

Кто Ваши Игроки

Первое правило любого предприятия состоит в том, чтобы выяснить, что хотят ваши клиенты и дать им это. П&Д – тоже самое. Если ваши игроки хотят просто убивать монстров и не думать слишком много, им не понравиться раскрывать хитросплетения искусного убийства или лёгкие боёвки (термин, распространённый в кругах русскоязычных ролевиков – прим. автора). Точно так же, если ваши игроки любят отыгрыш и наслаждаться действием игры больше всего, им не будет интересна игра, которая не дают им возможности поговорить с существами и персонажами вокруг них.

Большинство игроков попадает в одну из четырех основных категорий:

- «Актеры»: игроки, которые наслаждаются отыгрышем роли. Экстремальные актеры были бы счастливы играть вообще без правил. Игроки, которые любят этот стиль игры, часто выбирают барда, рейнджера и жулика. Они любят приключения, в которых много возможностей говорить с НИПами (не только злодеями и монстрами), и не любят приключения, которые предлагают только боевые столкновения.

- «Решатели загадок»: эти игроки любят решать загадки и преодолевать препятствия. Экстремальные решатели загадок были бы счастливы играть без правил, точно так же как и экстремальные актеры. Решатели загадок часто играют за клириков, жуликов и волшебников. Решатель загадок не возражает против боевых столкновений, потому что тактическое преодоление столкновений (типа стрелков на стене замка) подобно решению загадки. Они любят приключения, которые предлагают возможности самим решать загадки и головоломки, а не просто бросая кубики.

- «Мочилы»: игроки, которые только и любят, что сражаться и убивать монстров. Чем больше сражений, тем более они счастливы. Мочилы живут нанесением урона, и они склонны к использованию правил, потому что правила игры помогают им выяснять, сколько урона они могут нанести. Мочилы часто играют за варваров, воинов и колдунов. Очевидно, они любят приключения с множеством монстров, и не любят приключения, в которых слишком много разговоров.

- «Конкуренты»: это игроки, которые играют ради острых ощущений от победы в любой форме. Им интересно сражаться и побеждать, но в отличие от мочил, им также интересно победить, отыграв роль или решив сложную загадку. Конкуренты сильно опираются на правила, они любят опираться на книги правил. Вы можете бросить на конкурента множество вызовов, и он засияет от счастья. Конкуренты часто играют за клириков, воинов и волшебников.

А теперь сложность: вы, вероятно, имеете несколько типов игроков в вашей игре. Один игрок может любить отыгрыш роли, другой может любить бой, а третий игрок мог бы интересоваться исключительно преодолением сложностей. Лучший

способ удержать игрока состоит в том, чтобы просто чередовать типы столкновений, чтобы угодить различным интересам ваших игроков. Перемежайте столкновения отыгрыша роли с боевыми столкновениями и преодолениями препятствий, и вы сможете сделать захватывающее приключение, где каждый получит игру, какую он или она хочет.

Таблица 25-1 суммирует некоторые ключевые характеристики приключения или особенности и каким игрокам они больше всего интересны.

Таблица 25-1 Предпочтения Игрока

Характеристика Приключения	**Актёр**	**Решатель загадок**	**Мочила**	**Конкурент**
Большие, но тактически простые поединки	Эх	Неплохо	Прекрасно	Хорошо
Поединки с трудным тактическими решениями	Эх	Хорошо	Неплохо	Прекрасно
Преодоление ловушек, которые могут быть пройдены немного подумав	Неплохо	Прекрасно	Эх	Хорошо
Столкновения, которые предлагают шанс поспрашивать НИПов или объединить вместе различные истории	Прекрасно	Хорошо	Эх	Неплохо
Монстры, с которыми можно договориться, обманут, или сблефовать	Прекрасно	Неплохо	Эх	Хорошо
Простые выборы; легко определить следующее движение или направление действия	Неплохо	Эх	Прекрасно	Хорошо
Сложные выборы; много различных способов действий	Хорошо	Неплохо	Эх	Прекрасно
Богатый фон и элементы истории	Прекрасно	Неплохо	Хорошо	Эх
Возможности действовать опрометчиво, предпринимать смешные действия, хвастаться или объявить себя королём или королевой	Хорошо	Эх	Прекрасно	Неплохо
Возможность продвигаться зная правила лучше остальных	Эх	Хорошо	Прекрасно	Неплохо

Если вы пробуете сделать счастливым каждого в одном и том же приключении, попробуйте включить немного «хороших» или «прекрасных» ситуаций для каждого игрока за столом. Вы обнаружите, что мочил достаточно трудно развлечь; они имеют тенденцию быть нетерпеливыми и хотят быстро перейти к следующему сражению, а двое мочил будут искать способ устроить поединок, если нет другого выхода.

Эта таблица представляет мочил худшими игроками, но это не так. Если большинству игроков за столом нравится большое количество боёв и они смотрят на П&Д игру как на способ выпустить пар, убивая монстров, ну, в общем, кто сказал, что это - не правильный путь для них, чтобы играть в игру? Мочилы часто довольно хорошо знают правила, и имеет тенденцию управлять основополагающими и эффективными персонажами. Sure, they’re impatient to get to the fun, but a hack-and-slasher at the table can go a long way toward keeping the other players moving and motivated.

Повествование Приключения

Знание, что любят ваши игроки и угождение им - ни что иное, как хороший маркетинг. Но плохое кино с прекрасным маркетингом все равно плохое кино. Что вам нужно, так это некоторое хорошее описание и стремление получить удовольствие от того, что ваши игроки с нетерпением ёрзают на своих стульях. Так, что же вы можете сделать, чтобы провести возбуждающую, эмоциональную, напряжённую игру, и заставить ваших игроков почувствовать себя так, как будто они могут убить дракона и бросить вызов богам?

Подготовка, организация

Это настолько просто, что неприлично говорить об этом, но всё же: будьте готовы управлять вашей игрой. Читайте приключения заранее, представьте, как вы будете судить ключевые столкновения и точки принятия решений, и спланируйте то, что вы будете делать, когда игроки сделают что-то не так. Вы не должны видеть столкновение впервые, когда игроки пинком открывают дверь в Комнат 7.

Предварительное чтение организует ваши материалы для эффективного управления игрой. Ничто так не разрушает игру, как высказывания Мастера типа «Мм, погодите ребята, я должен прочитать...». Сделать паузу на одно мгновение, чтобы проверить ваши примечания - одно, а не отрывать носа от книги, читая в течение 10 минут означает, что ваши игроки сидят и видят, как вы читаете и больше ничего. Это – ужас.

Хороший способ подготовиться к игре включает:

- Проверить правила: если вы видите, что вы, вероятно, будете управлять столкновением, вовлекающим целую банду василисков, освежите вашу память, как работает атака взгляда и прочитайте описание монстра заранее.

- Делайте примечания в вашем приключении: планируйте некоторые действия или специальные шаги для ваших монстров и злодеев заранее. Думайте о вещах, которые мог бы сказать НИП, если игроки будут разговаривать с ним, а не сражаться.

- Организуйте хранение записей: организуйте ваши примечания к приключению и любые другие записи (сокровища, которые находят герои, НИПы, с которыми они встречаются, и так далее) так, чтобы вы могли быстро найти информацию, когда она вам понадобится.

Создание Запоминающихся Сцен

Ваши игроки погружены в воображаемый мир неземной красоты, устрашающей магии и нечеловеческого ужаса. Это - ваша работа, отражать это в каждой сцене, которую вы описываете и в каждом действии, которое предпринимают ваши монстры и злодеи. Вам не надо прикреплять прилагательные к каждому персонажу или объекту, который вы описываете в игре, но и опускаться до серости типа «Минотавр атакует. Он промахнулся. Минотавр снова атакует. Мм, он выбросил 18. Он попал по вам?» тоже недопустимо!

Скучно: «Комната - 30 фт на 30 фт. Есть дверь в северной стене, и лестница, ведущая вниз. Здесь есть огр».

Лучше: «Комната пахнет сыростью и плесенью. Она напоминает старый подвал, с толстой паутиной в почерневших стропилах. Высокое существо с длинными руками и изогнутыми клыками впивается в вас взглядом, сжимая шипованную дубину в своих огромных кулаках. Позади него виднеется разбитая старая дверь в северной стене, и лестница, ведущей вниз в темноту».

Скучно: «Огр стремительно атакует. Он выбрасывает 23. Он поражает вас на 17 очков».

Лучше: «Неповоротливый монстр откидывает назад голову и взвывает от ярости, а затем бросается на вас! Он раскручивает свою дубину в смертельный вихрь – его атака 23. Э-э-х! Могучий удар пошатывает вас. Вы получаете 17 очков урона. «Ха! Получили!»

Скучно: «Адская гончая выдыхает огонь. Вы получаете 8 очков ущерба от огня».

Лучше: «Угольно-чёрная собака внезапно изрыгает огромный шар палящего зелёного пламени. Вы получаете 8 очков ущерба от огня».

Переключение Между Сценами

Одна удобная уловка для Ведения нескольких задач в одно и то же время – переключение между сценами. Вот – основная идея: сначала заняться одним игроком на 5 - 10 минут, затем заморозить ситуацию и переключиться на другого игрока. Это походит на кино, которое переключается между несколькими различными персонажами, делающими различные вещи. Это прекрасный инструмент, потому что

он позволяет вам держать игрока в напряжении, в то время как вы работаете с другим игроком, который иначе не был бы вовлечен в ситуацию (что заставляет его скучать).

Переключение между сценами работает лучше всего, когда партия раздроблена. Если несколько персонажей сражаются против убийц в тёмном переулке, в то время как другие персонажи пробуют помочь спастись эльфийскому послу, вы легко можете переключаться между этими двумя группами.

Переключение между сценами также работает и в меньшем масштабе, когда игроки заняты различными задачами в одно области. Например, ПИ обследуют лабораторию злого волшебника. Один игрок ищет секретные двери, другой просматривает таинственные старые тома на книжной полке, а третий игрок говорит с пленником волшебника. Вы могли бы начать с беседы игрока с пленным героем. Затем, вы переключаетесь, чтобы сказать другому игроку, что нашёл его жулик. А потом переходите к игроку, персонаж которого рассматривал книги. Как МП, вы - режиссёр фильма; вы решаете, с каким игроком вы будет говорить, для чего, как долго и когда перейти к следующему игроку.

Ведение игры

Если вы создаете интересные приключения для ваших игроков, и хорошо их рассказываете, вы – на верном пути. Однако, игра, это не только приключения, которые вы пишете, и способность описывать действие – вам также надо хорошо и интересно проводить игру.

Материальная Часть

Один великолепный способ увлечь ваших игроков состоит в том, чтобы ввести некоторые материальные компоненты в вашу игру. Если игроки наносят поражение хитрому жулику, который нес зашифрованное сообщение для гильдии воров, сделайте такое сообщение заранее, напишите его на клочке бумаги, а для большего эффекта «состарьте» его, намочив его кофе или чаем. (Если вы не хотите возиться с кофе, можно использовать цветную бумагу.) Не только решатели загадок в вашей группе будут хорошо проводить время, распутывая ваши загадки, но и каждый участник партии будет находить материальные объекты, на который они могут взглянуть и изучить в натуре.

Старые карты и секретные сообщения - лёгкие мат.компоненты. Если вы хотите идти дальше, попробуйте горстки старых монет (особенно иностранную валюту), гадальные карты, книги на иностранных языках и рисунки. Что-то, что позволит вашим игрокам визуализировать сцену – очень хорошая идея. Не каждое столкновение или вызов заслуживают мат.компонентов, но изредка вставлять их в игру совсем не помешает.



Один мат.компонент, о котором вы, возможно, не подумали - музыка. Негромкая музыка, играющая на заднем плане, во время игры, может очень сильно подстегнуть воображение. Конечно, музыку надо подбирать очень тщательно; идеальная музыка - оркестровая, совсем без слов или со словами вписывающимися в контекст игры. Может прекрасно подойти музыка из фэнтези-фильмов – саундтрек из Властелина Колец, например. Некоторые компании записывают музыку из кинофильмов специально для обеспечения музыкального фона. Одним из вариантов может быть *официальный саундтрек Подземелий & Драконов* или *официальный санудтрек Shards of Eberron* с CD, включенного в книгу Шарн: Город Башен.

Домашние Правила

Каждая П&Д группа игроков постепенно разрабатывает набор *домашних правил* - соглашения регулирующие различные спорные моменты в игре. These rules really don’t have much to do with the D&D game, because your table rules might conceivably apply to any number of other games you play with the same group of players. Но это неплохая идея, обсудить спорны вопросы до того, как они проявятся в игре.

Некоторые вещи, относительно которых вы должны сразу договориться, включают:

- Что делать, когда игрок не может присутствовать на игре.

- Какие книги правил и приложения вы позволите использовать игрокам в игре (многие Мастера предпочитают, чтобы игроки не смотрели в Руководство Монстров, в то время как их персонажи сражаются с рассматриваемым существом).

- Разрешаете ли вы игрокам переходить, если игрок выясняет что, его бросок атаки был 24, а не 21 после того, как он закончил действие.



Если вы Мастер-новичок, управляющий игрой для опытной группы, вы могли бы просто принять домашние правила предыдущих Мастеров, пока не почувствуете себя уверенным в своих собственных правилах. Вы найдете обсуждение домашних правил на странице 11 Руководства Мастера.

Честность Мастера

Вы судите яростную битву. Паладин Балдрор проваливает свой спасбросок против удара молнии злого волшебника и получает урон 7 очков. Затем слуга огра-мага выбрасывает 20 против Балдрора и наносит критический удар своим великим топором. Балдрор получает утроенный или учетверённый 2d8+8 урон - примерно 40 или 50 очков. Вы позволите этому удачному удару убить Болдрора? Или вы скроете результат и скажете, что Балдрор был поражен на 12 очков?

На это вопрос нет лёгкого ответа. Некоторые Мастера позволяют кубику делать его работу, и не скрывают результатов. Другие Мастера чувствуют, что смерть персонажа - довольно большое происшествие, и оно не должно случиться «по ошибке» - поэтому, пока кубик лежит за экраном и никто его не видит, можно уклониться, объявив промах или два.

Мы рекомендуем начинающим Мастерам избегать сокрытия результатов и позволить вашим игрокам видеть кубик. Если вы действительно решаете спрятать кубик за экран, не заявляйте игрокам об этом прямо. Вы не должны спасать каждого персонажа, потому что, если ваши игроки поймут, что их персонажей не убивают, их удовольствие от игры резко снизиться – если нет риска, то нет и волнения за персонажа. А если игроки делают попытку чего-то действительно очень опасного (или просто глупого), вы не должны защищать их от последствий их собственных решений.

Еще одна вещь: только потому, что иногда Мастера могут скрыть результат броска, мы настоятельно не советуем вам делать этого как игрок. Когда Мастера «нагнетают атмосферу», это - обычно направлено на улучшение впечатления от игры каждому за столом. А если вы обманываете, вы делаете это, чтобы убить игру. Мало того, что вы сами получите меньше удовольствия от игры, вы фактически причините большие неприятности каждому за столом, если вас застигнут за этим занятием. Большинство игроков не любит мошенников.

Баланс игры

Сохранение удовольствия и интереса от игры требует, чтобы вы следили за балансом игры. Баланс игры в основном сводится к двум позициям:

- Риск против Награды: это в основном мера того, насколько опасно ваше подземелье по сравнению с вознаграждением в виде сокровищ, опыта и удовольствия по окончании игры. Если ваши приключения просто избиения партии ПИ, или если вы не можете припомнить, когда в последний раз игроки снижали их ОО ниже половины, ваша игра не сбалансирована. Это не есть интересно – всё время побеждать или проигрывать. Настоящая игра сочетает победы и проигрыши, на которых партия учится.

- Игрок против Игрока: вопрос баланса игрока против игрока возникает, когда один или больше персонажей за столом заметно лучше других персонажей. Если вы имеете партию из четырех персонажей 8-ого уровня и одного персонажа 3-ьего уровня, насколько интересно будет играть игроку с персонажем 3-ьего уровня? Более сложные проблемы баланса могут возникнуть, когда один игрок получает магическую вещь, навык или заклинание, которое делает его персонажа значительно более эффективным, чем остальная часть партии.

Чтобы удержать баланс игрок против игрока, рассмотрите следующие действия:

- Удостоверьтесь, что никакой персонаж в партии не «наступает» на другого персонажа. Если игроки придерживаются разных ролей персонажа, сравнение

бессмысленно. Конечно, клирик не сражается как воин, а воин не может читать клирикальные заклинания; оба делают разные вещи, и делают это хорошо.

- Подумайте о том, как вы относитесь к смерти персонажа и к вступлению новых персонажей в кампанию. Если вы настаиваете, чтобы каждый начинал с 1-ого уровня, то ясно, что игрок, который присоединяется к вашей игре как персонаж 1-ого уровня, когда герои 8-ого уровня сражаются против майндфлаеров или громадин умбры, ему будет тяжело. Многие Мастера позволяют новым персонажам присоединяться к игре на один-два уровня ниже среднего уровня остальной части партии.

- Следите за магическими сокровищами, которые полезны только для одного персонажа. Если вы помещаете +4 пылающий полуторный меч в ваше приключение, вы должны быть готовы, что воин в партии потребует этот предмет. Если в запасах монстра лежит +2 кольцо защиты и нескольких снадобий лечения лёгких ран, кто-то в партии получит вещи в десять раз лучше, чем все остальные. Вы, конечно, можете давать уникальные и мощные сокровища персонажам, но вы не можете давать эти вещи тому же самому персонажу на каждой игровой сессии.

Часть V
Лучшие Десятки

В этой части...

Эта часть представляет вам лучшие, по мнению Билла и Рича, наборы заклинаний, монстров и ресурсов, делающих ваши П&Д игры ещё лучше. Вы можете прочитать о лучших заклинаниях, которые можно добавить к репертуару любого колдуна или клирика. Вы можете просмотреть наш выбор лучших десяти монстров, и почему эти существа опережают других. Проверьте наиболее часто используемые книги на наше книжной полке Мастера, взгляните на названия, которые наполняют книжные полки игрока. Возможно вы, найдёте что-то такое, что действительно надо использовать. Наслаждайтесь!

Глава 26
Десять Лучших Заклинаний Колдуна

Вы могли бы подумать, что колдуны и волшебники - довольно слабые персонажи. Они не могут носить доспехи, у них небольшие ОЖ, а их спасброски не слишком хороши. Но что они действительно имеют - много заклинаний - самых мощных и гибких заклинаний в игре. Вооруженные этими заклинаниями, колдуны и волшебники могут легко доминировать в игре. В игре очень мало монстров или препятствий, которым колдун или волшебник высокого уровня не могут нанести поражение правильным заклинанием. Конечно, хитрость состоит в правильном выборе заклинания.

Выбор правильного заклинания важен для волшебника, а это для колдуна это вообще критично. Волшебник, в конечном счёте, будет иметь книгу заклинаний, заполненную всевозможными заклинаниями, а вот выбор заклинаний колдуна исключает такую возможность. Руководство Игрока перечисляет 39 заклинаний колдуна/волшебника 1-ого уровня, но колдун даже самого высокого уровня знает только пять из них.

Чтобы не сбивать столку, знайте, что мы нарочно исключили заклинания 6-ого уровня и выше из этого списка. Естественно, заклинания высокого уровня лучше, чем заклинания низкого уровня; если бы мы компилировали список заклинаний строго уровнем силы, мы использовали бы десять заклинаний 8-ого и 9-ого уровня. Но это не настолько полезно для игрока колдуна низкого уровня, решающего, какое заклинание ему сейчас выучить, с каким заклинанием подождать, а какое вообще никогда не учить. Рассматривайте этот список как «десять заклинаний колдуна, помогающих вашему персонажу достигнуть 10-ого уровня», а не «десять заклинаний, которые колдун 10-ого уровня любит больше всего». За полным описанием заклинаний (его эффекты, количество наносимого урона, продолжительность и т.д.) перечисленных в этой главе, обратитесь к Главе 11 Руководства Игрока.

Прим. переводчика – все названия в этой части соответствуют названиям официального перевода Руководства Игрока, вышедшего в августе 2006 года, словарь официального перевода выложен на www.dangeons.ru.

10. Отражение Mirror Image

Список заклинаний 2-ого уровня содержит некоторые прекрасные заклинания; выбор пяти из них, которые знает ваш колдун, сложен. Отражение конкурирует с размытым образом, сменой обличия и паутиной, но мы выбрали отражение, потому что ничто так не помогает спастись, когда ваш колдун окружен тремя сердитыми ограми. Даже на более высоких уровнях, заклинание отражение хорошо подходит для того, чтобы опасный противник потратил впустую свою атаку или уничтожил ничто.

9. Удержание чудовища Hold Monster

Мы бы дали этому заклинанию более высокое место, но тот факт, что оно является заклинанием 5-ого уровня, означает, что вы должны достигнуть 8 или 9 уровня в вашей приключенческой карьере. Удержание чудовища - заклинание

категории «спасбросок или смерть», которое может парализовать что-либо восприимчивое к эффектам принуждения. Много монстров имеют ахиллесову пяту в их спасбросках по Воле, а удержание монстра позволяет вашему колдуну играть на этой слабости и заканчивать почти любое столкновение в первом раунде.

8. Fly Полет

Список заклинаний 3-ьего уровня включает так много хороших вариантов, что трудно выбрать только один. Конечно, развеяние магии, ускорение и внушение - очень хорошие варианты. Но мы выбираем полёт, потому что это критическая способность, которую любая приключенческая партия должна иметь в наличии после достижения некоторого уровня. Много монстров просто не имеют никакого ответа летящему противнику, что позволяет вам выиграть столкновение очень легко. Полёт позволяет вашему персонажу преодолеть почти любое вертикальное препятствие подземелья или открытой местности. (Мы выбрали бы, развеяние магии, но вот в чём дело: ваш клирик может подготовить развеяние магии как клирикальное заклинание, покрывая потребности развеяния вашей партии. Ваш колдун лучше возьмёт заклинание, которое не может взять клирик.)

7. Каменная кожа Stoneskin

Есть три обалденных заклинания 4-ого уровня: улучшенная невидимость, превращение и каменная кожа. Для целей Лучшей Десятки, мы берём каменную кожу. Это необычайно эффективная защита против 99 процентов монстров и злодеев, которых встретит ваш персонаж. А что особенно хорошо, ваш колдун может читать его на друзей; воин с каменной кожей может выстоять почти перед любым монстром и сбросить его со счетов.

6. Усыпление Sleep

Много людей чувствует, что сон - безумно хорошее заклинание 1-ого уровня. С одним этим заклинанием, ваш колдун мог бы разобраться с двумя, тремя или четырьмя противника низкого уровня, решая исход столкновения. Это бесспорно так, но мы считаем, что после того, как ваш персонаж достигает 2-ого или 3-ьего уровня и начинает сражаться с противниками с УС 2 или 3, шансы поражения существа заклинанием усыпление значительно понижаются. Фактически, большинство игроков с персонажами-колдунами используют их обмен заклинания 4-ого уровня, чтобы выбросить сон и изучить что-то ещё. Однако, не смотря на всё это, усыпление – отличное заклинание для партии 1-ого уровня. Ничто лучше не поможет вашему колдуну быстро достигнуть 2-ого уровня.

5. Телепортация Teleport

Подобно полету (8 в списке), телепортация - критическая способность персонажа, которая позволяет вашему колдуну и другому персонажу спастись даже из самых ужасных ситуаций. Выбрав правильное время, чтобы покинуть подземелье, вы спасёте жизнь большему количеству персонажей, чем любая другая тактика, заклинание или магическая вещь. Пока ваш колдун имеет удобное заклинание телепортации, приключенческая партия стоит всего в одном действии от холодного пива и горячего обеда в их любимой таверне, независимо от того, как плохие вещи происходят в подземелье. Мы оценили бы это заклинание выше, но факт, что это заклинание 5-ого уровня, означает, что вы должны долго ждать прежде, чем ваш персонаж сможет его получить.

4. Огненный шар Fireball

Лучшие заклинания просто изменяют игру, когда ваш персонаж приобретает их, а огненный шар - совершенный пример. Способность наносить много урона нескольким противникам за раз - главный козырь вашего колдуна. Прежде, чем вы получите огненный шар, вы смотрите на полную комнату врагов и приходите к выводу, что можете применить одно, может два заклинания вашего колдуна. После получения огненного шара, ваш колдун мог бы решить целое столкновение одним разрушительным выстрелом. Самое замечательное, что в отличие от заклинаний удержания монстра, урон от огненного шара складывается с уроном, который наносят воин и жулик. Даже если ваш колдун не убьёт всех монстров одним выстрелом, вы сделаете столкновение более легким. (Не забудьте, что вы можете поджарить ваших

друзей этим заклинанием, если они стоят слишком близко к плохим парням.) Молния также же хороша, как огненный шар; вы могли выбрать любое из этих заклинаний.

3. Превращение Polymorph

Король заклинаний 4-ого уровня - превращение. Количество применений, предлагаемых заклинанием просто сумасшедшее. Хотите защиту? Используйте превращение, чтобы изменить вашего персонажа во что-то такое, у чего хороший КЗ. Хотите нападение? Измените вашего персонаж во что-то такое, у чего высокая Сила и хорошие естественные атаки. Нужно спасти приятеля из подземелья? Найдите монстра с хорошей скоростью копания и спасите его. Самое интересное, что вы можете использовать одно заклинание, чтобы изменить персонажей других игроков в то, что им нужно. Превращение вознаграждает игрока, который хорошо знает Руководство Монстров.

2. Невидимость Invisibility

Мы, вероятно, понизили бы это заклинание на место или два, но факт, что это заклинание 2-ого уровня, означает, что невидимость - один из лучших вариантов, доступных в игре. Это чрезвычайно мощная защита против большинства монстров или злодеев, если вы хотите использовать это заклинание, а не нападать. Невидимость позволяет вашему персонажу убежать почти от всего, а его ценность для разведки очевидна. Лучшее применение заклинания - когда ваш колдун читает его на союзников. Жулик надо быть невидимым, чтобы провести скрытую атаку, а невидимый клирик может свободно перемещаться и излечивать друзей в самом сложном поединке.

1. Волшебная стрела Magic Missile

А лучшее заклинание колдуна/волшебника... ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА! Мы выбрали волшебную стрелу в качестве лучшего заклинания, потому что это заклинание, которое ваш персонаж, вероятно, будет читать больше всех остальных, особенно, если вы играете за колдуна. В то время как её урон не особенно хорош (во всяком случае, не на 1-ом ли 2-ом уровне заклинателя), волшебная стрела всегда попадает в цель. Способность нанести несколько очков урона плохим парням чрезвычайно полезна. На 3-ьем уровне, волшебная стрела наносит в среднем 7 очков урона; на 5-ом - 10 очков; на 7-ом - 14 очков; а на 9-ом - 17 очков. Нет никаких спасбросков, бросков атаки, никакого сопротивления энергии, нет ничего. Только чистый урон. Самое приятное, что волшебная стрела позволяет вашему персонажу наносить урон вещам, которым другие персонажи наносят его очень плохо, типа монстров со снижением повреждения или бестелесными монстрами типа теней или привидений.

Нечестность, о которой даже стыдно говорить

Есть особенно злая шутка: прочитать невидимость, а затем спрятаться и использовать заклинание призвать монстра. Верите вы или нет, но это не разрушит вашу невидимость, так что ваш колдун может оставаться в безопасности, в то время как вызванные монстры будут сражаться. В этом положении вы можете управлять вызванными монстрами, чтобы фланкировать врагов. Другие игроки не будут называть вас трусом, если вызванные монстры вашего колдуна дадут их персонажам +2 бонуса фланкирования.

Глава 27
Десять Лучших Заклинаний Клирика

В отличие от колдуна или волшебника, с их ограниченным выбором заклинаний, известных или записанных в книге заклинаний, клирики могут использовать полный клирикальный список заклинаний каждый день, при их подготовке. Выбор правильного заклинания - важный шаг к успешному приключению.

Как и в Главе 26, мы исключаем заклинания 6-ого уровня и выше. Мы также исключаем заклинания, которые входят только в некоторые списки доменных заклинаний; хоть нам и нравится заклинание святой удар, тот факт, что оно не будет доступно каждому клирику, означает, что мы не рассматривали его в целях Лучшей Десятки. И, наконец, мы также опустили заклинания лечения ранений, потому что клирики доброго или нейтрального мировоззрения могут использовать спонтанное чтение заклинания, чтобы читать заклинание лечения ран вместо любого другого готового заклинания того же самого уровня, так что нет никакого смысла оценивать это заклинание.

10. Хождение по воздуху Air Walk

Мы долго решали, брать это заклинание или нет, потому что есть множество очень хороших заклинаний 4-ого уровня. Если вы участвуете в ближнем бою, божественная сила - очень удачный выбор. А, в нужном столкновении, свобода действия или нейтрализация яда, может спасти шкуру. Но мы взяли хождение по воздуху, потому что это даёт персонажу огромное тактическое преимущество против многих монстров. Персонажи или существа под воздействием этого заклинания двигаются не быстрее, чем по земле (в отличие от заклинания полёт, которое увеличивает скорость на 60 фт), зато это заклинание длится в десять раз дольше полёта. Можно наложить это заклинание на колдуна вашей партии, и пусть он читает свои заклинания с безопасной высоты. Или наложите заклинание на вашего варвара или монаха, и посмотрите, как они нарезают круги вокруг плохих парней

.

9. Бычья Сила Bull's Strength

Клирик имеет несколько интересных заклинаний на 2-ом уровне, а самое лучшее заклинание второго эшелона – бычья сила. Это наиболее существенное защитное заклинание, быстрый и легкий путь для вашего клирика, чтобы взять немного силы заклинания и вручить её одному союзнику - + 2 к броскам атаки и урона, временно увеличив показатель Силы. Вы всегда можете прочитать это заклинание на своего собственного персонажа. Два других заклинания 2-ого уровня тоже заслуживают некоторого упоминания: малое восстановление и излечить паралич. В то время как бычья сила - хороша для наступления, вы могли бы взять заклинание, которое противостоит опасному состоянию типа удержания или отравления. Клирики имеют критическую ответственность в устранении проблем типа яда, паралича или снижения характеристик, потому что никакой другой персонаж в партии этого делать не может. Малое восстановление и излечить паралич, могут буквально спасти, если авантюристы натыкаются на монстров, использующие такие атаки.

8. Призвать Монстра III Summon Monster III

Различные заклинания призыва монстров – единственные заклинания, которые позволяют наступательной силе клирика соответствовать колдуну. Призвать монстра III, случается, занимает особенно приятное место в списке заклинаний клирика, потому что большинство других заклинаний клирика 3-его уровня не так хороши. Другими словами, если вы собираетесь выбрать одно-два призывающих монстров заклинания, выбирайте призвать монстра III, потому что на 2-ом или 4-ом уровне есть гораздо лучшие заклинания, чем призвать монстра II или IV.

7. Защита от смерти Death Ward

Одни из самых опасных атак монстров в игре – утечки характеристик и энергии. Защита от смерти - заклинание, которое спасает вас от этого. Не так уж много заклинаний могут сравниться с ним. Особенно хорошо это заклинание против нежити. Хоть мы и любим защиту от смерти за её всестороннюю защиту, мы должны признать, что для клириков есть много других прекрасных заклинаний 4-ого уровня. Мы с готовностью признаём, что, если вы не сталкиваетесь с нежитью, защита от смерти, весьма вероятно, будет первым претендентом на замену его заклинанием лечения критических ранений. Но если вы ожидаете, что ваш клирик может столкнуться с нежитью, вам это заклинание просто необходимо.

6. Небесный огонь Flame Strike

Одно из лучших наносящих урон заклинаний, доступное любому персонажу, небесный огонь - столь же эффективный как конус холода колдуна на 5-ом уровне. Да, оно затрагивает гораздо меньшую область, но зато оно намного более точно; вы редко будете иметь шанс поймать больше чем двух или трех врагов в область эффекта заклинания, поэтому область покрытия небесного огня не такой уж большой недостаток. А факт, что половина урона небесного огня происходит от божественной силы (то есть не от огня, электричества или любого другого вида энергии), означает, что любой противник, которого вы поражаете этим заклинанием, гарантировано получит, по крайней мере, небольшой урон.

5. Развеяние Магии Dispel Magic

Это одна из тех ключевых способностей, которую вы действительно должны иметь в наличии в приключенческой партии ко времени, когда ваш персонаж достигает 5-ого или 6-ого уровней. Много плохих вещей может случиться с вашим персонажем или вашими союзниками от вражеской магии - например, один из ваших союзников мог бы быть очарован, под управлением или замедлен вражеским колдуном. Развеяние магии даёт вашему клирику шанс снять, по крайней мере, некоторые из этих эффектов. Это также великое наступательное заклинание, когда ваш клирик сражается с группой врагов, которые используют «защитную» тактику, типа воинов-орков под эффектом заклинания ускорение.

Колдуны и волшебники также имеют доступ к развеянию магии, но лучше всё же готовить его клирику. Колдуну жалко отдавать слот известного заклинания под изучение развеяния магии, а ячейки заклинаний 3-ьего уровня волшебника предлагают много других привлекательных вариантов.

4. Божественное благоволение Divine Favor

Если вы играете за клирика, который любит сражаться, божественное благоволение - для вас. Читая это заклинание, ваш клирик получает +1 к броскам атаки и урона. Ценность заклинания в том, что тип бонуса, присуждённого заклинанием - бонус удачи, а бонусы удачи применяют независимо от того, какие другие заклинания или эффекты уже имеет ваш персонаж; они всегда складываются. Эффект заклинания повышается по мере увеличения ваших клирикальных уровней. С божественным благоволением клирик, созданный для сражений, может временно сравняться (или даже превзойти) с воином партии в способности наносить урон в ближнем бою.

Другое заклинание 1-ого уровня, которое нам очень нравится щит веры. Вместе с божественным благоволением, это заклинание делает из клирика мощного бойца, повышая КЗ вашего персонажа наряду с повышением его атак и урона.

3. Защита от Зла Protection from Evil

Это превосходное защитное заклинание даёт вашему персонажу +2 бонуса к КЗ и +2 бонуса сопротивления к спасброскам против атак, сделанных злыми существами. Оно также защищает вашего персонажа от естественных атак призванных монстров. Никакое другое заклинание 1-ого уровня не предлагает так много защитных выгод в одном заклинании. А ещё лучше, ваш клирик может наложить это заклинание на одного союзника. Защита воина партии - превосходная стратегия для того, чтобы преодолеть много столкновений, а несколько дополнительных очков к КЗ сохранит вашего воина.

Единственный реальный недостаток защиты от зла состоит в том, что бонусы, которые присуждает заклинание (бонус отклонения к КЗ, и бонусу сопротивления к спасброскам), копируют эффекты обычных магических вещей, типа кольца защиты и плаща сопротивления. Ко времени, когда ваш персонаж достигнет 5-ого уровня, он, вероятно, будет иметь ту или иную вещь (если не обе), что означает, что вы не будете получать так много выгод из защиты от зла. Но до этого времени, это - превосходный выбор заклинания.

2. Оживление Raise Dead

Ничто не разрушает планы так, как смерть персонажа, но оживление может это предотвратить. Это не на халяву - ваш персонаж должен потратить 5000 зм на материальные компоненты - но это позволит партии закончить приключение, вместо того, чтобы похоронить неудачника и сократить численность партии. Плюс, это означает, что игрок, который управлял погибшим персонажем, не должен начать с совершенно нового персонажа или сидеть и смотреть, как играют другие в оставшееся время игровой сессии.

Оживление имеет три существенных недостатка. Во-первых, это - заклинание 5-ого уровня, так что оно не поможет вам, если вы новичок. Во вторых, большая стоимость. Наконец, оживлённый персонаж возвращается к жизни на один уровень опыта ниже, чем он или она были до смерти. Но даже при всём этом, оживление - незаменимое заклинание в арсенале любого клирика.

1. Удержание человека Hold Person

Главный выбор клирикальных заклинаний не столь же чёток, как у заклинаний колдуна/волшебника, но это мы его сделали: удержание человека - заклинание 2-ого уровня с типом «спасбросок или смерть».

Главное ограничение заклинания удержание человека - оно затрагивает только людей - существ гуманоидного типа. Оно не поможет вам против драконов, демонов или даже сердитых огров. Но оно крайне эффективно против злых воинов, варваров-орков, медвежуков, дуэргаров или «вам подобных». Большинство НИПов злодеев - гуманоиды некоторого вида, что означает, что огромное количество врагов вашего персонажа будут уязвимы к этому заклинанию.

Глава 28
Десять Лучших Монстров Низкого Уровня

Закончите это предложение: «Эта игра нас не устраивает, пока мы не сразились с _ _ _ _ _ _ _ _ _ _.». Что вы ответите? Орком? Драконом? Злым волшебником?

В этой главе, мы попробуем ответить на этот вопрос для игр низкого уровня. Хоть большие красные драконы, иллитиды и мумии являются прекрасными П&Д монстрами, вы не станете их натравливать на партию низкоуровневых персонажей. Поэтому мы разобьём этот список Топовых Монстров на списки Монстров низкого уровня и Монстров. Эта глава занимается монстрами низкого уровня.

Мы построили этот список, рассматривая монстров с УС 3 и ниже, хотя и включили одного монстра с УС 4. (Никому не говорите.) Мы также попытались распространить наши подсказки среди существ различных типов и различных УС.

10. Стирг Stirge (УС 1/2)

(Страница 236 Руководства Монстров)

Что может быть хуже гигантского комара, который может высосать человека досуха? Целое скопление гигантских комаров – вот что! Стирги интересны, потому что они могут высасывать очки характеристик. Также они летают и борются. Да, по одиночке они слабы, но нет ничего более страшного для персонажей (и их игроков), как вид их товарищей, мечущихся между двумя или тремя стиргами.

9. Адская гончая Hell Hound (УС 3)

(Страница 151 Руководства Монстров)

Адская гончая попала в этот список, потому что она - первый серьёзный представители класса монстров, с которыми ваши игроки будут сражаться в течение всей их карьеры: злые пришельцы. Пришельцы - монстры типа демонов, дьяволов и тому подобные. Они «пришли» с других планов бытия (Девять Адов, в случае адской гончей). Также адские гончие интересны своими атаками по «площадям» (их огненное дыхание) и способностью наносить дополнительный ущерб огнём при каждом укусе.

8. Молодой Белый Дракон Young White Dragon (УС 4)

(Страница 78 Руководства Монстров)

Мы должны были включить дракона, не так ли? В конце концов, игра носит их имя. Но драконы не очень подходят к монстрам низкого уровня. В этом случае самые слабые драконы начинаются с УС 2 или 3, когда персонажи сражаются с вирмлингом – только что вылупившимся детёнышем дракона. Но молодой белый дракон предлагает лучший вариант для этого вида сражения, даже если его УС делает дракона более сложным. Самое интересное, что молодой белый дракон - один из типовых драконов, которые уже готов к использованию непосредственно из Руководства Монстров. (Вы должны проделать большую работу, чтобы сделать дракона, если вы не используете одного из типовых драконов.)

7. Большой Чудовищный Паук Large Monstrous Spider (УС 2)

(Страница 289 Руководства Монстров)

Огромное число П&Д монстров низкого уровня - большие жуки. Чудовищные пауки самые страшные и наиболее показательные представители этой команды. Кто не испугается огромного паука размером с лошадь? Большой чудовищный паук хорош тем, что он позволяет вашим игрокам сражаться с существом большого размера, а при этом его УС - 2. Он также даёт возможность отыграть атаки ядом.

6. Вервольф Werewolf (УС 3)

(Страница 175 Руководства Монстров)

Вервольф - классический монстр. Каждый понимает страх перед освобождением твари, находящейся внутри дикого убийцы. Мало того, что вервольф -

легендарный монстр, он также интересен в контексте П&Д правил. Это лучшая иллюстрация монстра со снижением повреждений; если персонажи не имеют серебряного оружия, им придётся туго.

Вервольфы меняют форму, что означает, что игроки никогда не будут полностью уверены, может ли этот неприветливый сельский житель действительно быть огромным чёрным волком, который напал на их персонажей в лесу. А самое интересное, что оборотни разносчики страшной болезни - ликантропии; укушенные вервольфом герои сами могут стать вервольфами.

5. Упырь Ghoul (УС 1)

(Страница 118 Руководства Монстров)

Упыри - существа нежити, которые населяют кладбища и склепы... или, всякие другие места, где можно «жить». Упыри противопоказаны героям низкого уровня, потому что одна царапина от их грязных когтей может повергнуть даже самого решительного из героев в полный (но к счастью недолгий) паралич. Сражение с несколькими упырями требует от героев взаимодействия и поддержки. Как и укус вервольфа, укус упыря несёт с собой сверхъестественную болезнь, которая несколько дней спустя может ослабить или убить того, кто пережил непосредственно столкновение.

4. Лютая Крыса Dire Rat (УС 1/3)

(Страница 64 Руководства Монстров)

Герои низкого уровня наряду со сверхъестественными магическими существами и нежитью часто сражаются с самыми обычными животными. Животные типа волков, змей, медведей и тигров - обычные противники для начинающих героев, как и лютые животные. Лютые животные - необычно большие и мощные версии нормальных существ. Лютые крысы являются наиболее слабым и наиболее общим примером таких животных. Лютая крыса может быть 4 фт длиной и весить более 50 фн. Они не так сильны, как другие монстры, но они редко встречаются по одиночке; если вы встретили одну, будьте уверены, что ещё полудюжина этих тварей где-нибудь недалеко. Лютые крысы - один из классических вариантов «украшения подземелья».

3. Огр Ogre (УС 3)

(Страница 198 Руководства Монстров)

Гигант самого низкого уровня в игре, огр может поставить партии весьма сложную задачу. Огр наносит 2d8+7 повреждений при удачном ударе, в среднем 16 очков за удар! Одно взмаха обычно достаточно, чтобы убить или вывести из строя любого персонажа 1-ого уровня, а удачливый огр часто может справиться одним ударом и с персонажем 3-его или 4-ого уровня. Огр являет собой пример большого, мощного, глупого монстра. Столкновение с огром требует от игрока умной тактики типа хитрости, блефа или использования магии; если персонажи тупо пойдут напролом, то они получат по мозгам.

2. Скелет Skeleton (УС 1/2)

(Страница 225 Руководства Монстров)

Благодаря Рею Гарригаузену (?), каждый знает, на что похоже сражение со скелетами. Что может быть более устрашающим и фантастичным, чем бой против безмолвной, безжалостной вещи, сделанной из мёртвого тела? Подобно упырю, скелет имеет специальные преимущества и слабости нежити; они иммунны к скрытым атакам жулика и критическим ударам, но уязвимы к силе обращения нежити клирика. Скелеты также имеют снижение повреждений: поскольку они состоят только из костей, они получают на 5 очков урона меньше от каждого удара, который наносит ваш персонаж колющим или рубящим оружием. Если персонажи не используют дробящее оружие типа дубины или булавы, им придётся довольно тяжело.

1. Орк Orc (УС 1/2)

(Страница 203 Руководства Монстров)

А лучший монстр низкого уровня... орк! Культовый персонаж, варварский мародер, кровожадный воин, стоящий на службе тёмных сил, орк - классический противник для героя низкого уровня. Честно говоря, орки - фактически главные враги, потому что они совершенные представители широкой группы существ, известных под

названием гуманоиды. Монстры подобно гоблинам, хобгоблинам, кобольдам, гноллям и даже людоящеры, все обеспечивают общий вид столкновений – партия сражается против горстки диких воинов. Они используют доспехи и оружие, как и ПИ, и могут иметь чемпионов или лидеров, которые имеют классы персонажа и используют магию подобно ПИ. Некоторые более сильны, некоторые более трусливы, некоторые размером с хоббита, а некоторые с человека, но по существу, это один тип столкновения, независимо от вовлеченного монстра.

В то время как об орках часто думают как о противниках низкого уровня, вы должны помнить, что орки могут иметь классы и уровни. Орк является воином 1-ого уровня с бедным снаряжением, но вообразите столкновение с отборной военной группой орков, состоящей из варваров 5-ого уровня, или боевого священника орка, который является клириком 8-ого уровня. Орки не должны расти в том же темпе, что и ваши герои; не справедливо выставлять против ваших героев 10-ого уровня банду орков того же 10-ого уровня, если до этого встречались орки только 1-ого уровня. Но всё же, великий вождь орков и его главные телохранители и советники могут быть столь же сильны, как и партия авантюристов высокого уровня.

Глава 29
Десять Лучших Монстров Среднего Уровня

Теперь обратимся ко второй половине нашего Главного Списка Монстров, десять лучших монстров с УС от 4 до 9. Эти существа больше всего подходят для игры среднего уровня; обычно партия будет сражаться с двумя - тремя монстров с более низким УС, или один монстром с более высоким УС. Как и прежде, мы попробовали взять существ различных типов и с различными УС. Если вы - Мастер Подземелья, вы решаете, готовы ли ваши игроки столкнуться с этими зловещими существами.

10. Гидра Hydra (УС 6)

(Страница 155 Руководства Монстров)

Мы подошли к номеру 10 и поняли, что мы не выбрали магическую тварь или чудовищного гуманоида. Поэтому мы остановились на гидре (особенно, семиголовая нормальная гидра). Мало того, что она имеет тип магического зверя, это - также представитель монстров Огромного размера. Это также пример монстра, против которого нужно применять специальную тактику - использование действия Разрубания, чтобы обрубить её головы, и наличие другого персонажа, готового прижигать обрубки огнём, чтобы головы не смогли вырасти снова.

9. Голем из плоти Flesh Golem (УС 7)

(Страница 135 Руководства Монстров)

Големы - магические конструкции, неживые существа, «оживлённые» посредством мощных заклинаний и обрядов. Голем из плоти - самый общий пример этого монстра. Он сделан из частей тела, как Франкенштейн, но голем из плоти – не думающая машина. Как конструкция, голем иммунен ко многим специальным атакам и эффектам, включая скрытые атаки и критические удары. Самое интересное, что големы определенно наслаждаются огромным сопротивлением многим формам магии. Если персонаж игрока не имеет правильного заклинания, магия просто не будет затрагивать голема из плоти.

8. Привидение Ghost (УС 7)

(Страница 116 Руководства Монстров)

Мы разрывались между привидением и вампиром, и остановились на привидении. Привидение - совершенный пример бестелесного монстра - существа, которое просто не имеет реальной сущности на Материальном Плане, и, таким образом, может проходить через стены, двери, и другие препятствия. Обращение с бестелесным монстром требует от игроков специальной тактики и использования определенных заклинаний и оружия. Привидения также имеют преимущество того, что могут быть бесконечно разнообразными. Описание Привидения в Руководстве Монстров это шаблон, который можно наложить на любое существо, чтобы сделать его призрачную версию. Типовое привидение, приведённое в Руководстве Монстров – человек-воин 5-ого уровня.

7. Бурый увалень Umber Hulk (УС 7)

(Страница 248 Руководства Монстров)

Это один из наших любимцев. Бурый увалень - культовый монстр ПОДЗЕМЕЛИЙ & ДРАКОНОВ - это существо, изобретенное именно для игры, а не пришедшее из мифов и легенд. Бурый увалень интересен тем, что он использует атаку взглядом. Точно так же как привидение учит игроков иметь дело с бестелесными монстрами, бурый увалень преподает игрокам набор правил и тактики, помогающих преодолеть монстра, на которого опасно даже смотреть.

6. Злобоглаз (Гаут) Beholder (Gauth) (УС 6)

(Страница 25 Руководства Монстров)

Упомянув о культовых существах, надо сказать о злобоглазе. Что могло быть более фантастичным, чем гигантский, летающий глаз, окружённый сонмом маленьких

глаз, которые стреляют магическими лучами? Истинный злобоглаз, это - монстр с УС 13, так что вам повезло, что мы не рассматриваем монстров этого уровня. Но есть меньшая версия злобоглаза, называемая гаутом, который имеет УС 6. Лучи гаута могут усыпить несчастных ПИ, просто повредить, истощить, парализовать, сжечь или развеять их магию. Ах да, а если персонажи посмотрят на большой центральный глаз, они попадут под действие ошеломляющей атаки взглядом. Гаут немного хрупок для монстра с УС 6, но его способность причинять огромное разнообразие урона беспрецедентно... пока его не сравнивают с истинным злобоглазом.

5. Мумия Mummy (УС 5)

(Страница 190 Руководства Монстров)

Хоть существа типа привидений или вампиров - превосходные примеры монстров нежити, они немного трудны для применения в игре, потому что они имеют специальные силы. Мумия - монстр нежить - сильная, страшная, интересная и лёгкая для Мастера новичка. Она может заморозить половину партии способностью *отчаянье*, затем доковылять до партии и нанести удар, который может заразить страшной болезнью *гниль мумии*.

4. Иллитид Mind Flayer (УС 8)

(Страница 186 Руководства Монстров)

Другое уникальное игровое создание - иллитид - наиболее существенный злой гений... он способен ошеломить ПИ своим *взрывом сознания mind blast*, затем вынуть их мозги и съесть их, в то время как ПИ просто стоят и смотрят что происходит. Если есть более ужасный способ умереть в П&Д игре, то мы его не знаем. Хоть иллитид чрезвычайно опасен и сам по себе, реальная угроза происходит от монстров, которыми он может управлять. Иллитид - совершенный злой повелитель, поэтому достаточно умно использовать его миньонов, чтобы стереть группу героев в порошок.

3. Демон (Врок) Demon (Vrock) (УС 9)

(Страница 48 Руководства Монстров)

Демоны и дьяволы всех видов – одни из самых крутых и мощных монстров в П&Д игре. Есть четыре или пять представителей злых-пришельцев-с-адских-планов, но мы выбрали врока в качестве лучшего примера. Врок – не только опаснейший боец просто ближнего боя, но (подобно многим демонам или дьяволам) он также обладает несколькими опасными магическими способностями и специальными атаками. Много героев понимают, что с демонами, дьяволами и прочими такими существами можно сражаться как на средних, так и на высоких уровнях, и врок - прекрасный представитель этих существ.

2. Тролль Troll (УС 5)

(Страница 247 Руководства Монстров)

Хотя мы, возможно, ушли от истинны, исключив из этого списка существ типа холмовых или морозных гигантов, но мы просто не могли отказаться от тролля. Тролль - великий средне-уровневый монстр, который может бросить вызов героям почти любого уровня. Точно так же как привидение - прекрасный пример бестелесного монстра, тролль первый показывает игрокам способность регенерации - существо, которое почти невозможным убить напрямую, если вы не имеете огня. Тролль встречаются весьма часто, потому они служат «пушечным мясом» - физически сильным существом, которое может встать между героями и злыми повелителями. Прежде, чем партия сможет добраться до злого волшебника, иллитида или «что там у вас есть», они должны будут сначала встретиться с троллями. Тролль может вписаться почти в любой сценарий или логово монстра, а ещё он мерзкий, отталкивающий и отвратительный. Каждый игрок ненавидит троллей, и знаете что? Тролль это заслужил.

1. Молодой Взрослый Черный Дракон Young Adult Black Dragon (УС 9)

(Страница 72 Руководства Монстров)

Дракон не очень хорошо подходит для монстров низкого уровня, но для персонажей среднего и высокого уровня, возможность сразиться с драконом (и ограбить его запасы) - причина, по которой вы играете в эту игру. Сила дракона

изменяется в зависимости от его цвета (разновидности) и категории его возраста. Чем старше дракон, тем он больше и жаднее. Молодой взрослый дракон подходит почти для любой партии; мы выбрали чёрного дракона, потому что это один из типовых драконов, приведённых в Руководстве Монстров, и хорошо подходит на роль главного монстра среднего уровня.

Дракон вооружён множеством опасных и полезных способностей - он летает, у него прекрасный КЗ и много ОО, у него чрезвычайно хорошие спасбросоки и сопротивление заклинаниям, он имеет смертельное оружие дыхания (кислота, в случае черного дракона), и он может порвать вас на клочки своими когтями и зубами. Старые и умные драконы часто также мощные колдуны.

Глава 30
Десять Лучших Ресурсов Мастера Подземелий

Каждый Мастер Подземелья время от времени может использовать небольшую помощь. Советы, идеи, готовые-к-игре приключения - каждый МП должен искать эти знания и копить, как красный дракон копит свои сокровища.

В этой главе, мы исследуем нашу библиотеку Мастера Подземелья и покажем, к каким книгам мы возвращались раз за разом, когда активно вели кампании ПОДЗЕМЕЛЬЯ & ДРАКОНЫ. Каждая книга станет отличным дополнением к вашей собственной библиотеке, хотите ли вы быть Мастером Подземелья, или просто хотите лучше понять П&Д вселенную. (Вы могли заметить, что в этом списке лучшей десятки одиннадцать пунктов. Считайте рассмотрение П&Д Миниатюр как бонус.)

Руководство Ведущего

Авторы: Monte Cook, Skip Williams, and Jonathan Tweet (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Одна из трёх основных книг, которые составляют систему П&Д игры (другие две - Руководство Игрока и Руководство Монстров), это издание содержит все инструменты и советы, как стать хорошим Мастером Подземелья. Мы постоянно обращаемся к этому изданию, когда водим игры, а Глава 2 (Использование Правил), Глава 3 (Приключения), Глава 4 (НИПы) и Глава 7 (Волшебные вещи) пользуются особенным спросом. И это книга не только для Мастеров; игроки могут найти полезные детали в этой книге, типа секций о престиж-классах и волшебных вещах. Удостоверьтесь, что вы имеете версию 3.5 – это самая последняя версия книги.

Руководство Монстров

Группа авторов (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Мастера Подземелий хороши настолько, насколько хороши придуманные ими столкновения. А столкновения обычно содержат монстров всех форм и размеров. Удостоверьтесь, как минимум, что вы имеете Руководство Монстров. Это издание - одна из трёх основных книг правил - содержит наиболее интересных П&Д монстров, включая драконов, злобоглазов, иллитидов, орков, гоблинов, илов и т.д.. Когда вы будете готовы расширить ваш репертуар существ, вспомните о Руководстве Монстров II, Руководстве Монстров III и Фолианте Исчадий. Эти книги не просто предоставляют для игры больше монстров; каждая из них добавляет что-то новое к знаниями об игре.

Руководство Игрока

By Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Одна из трёх основных книг, которые составляют систему П&Д игры - этот издание представляет основные правила создания персонажа и боя. Мастера должны обращаться к этой книге, чтобы узнать правила игры и то, что читают игроки, когда они не сидят за игровым столом. Списки навыков, умений и заклинаний обычно выглядят сильно потрёпанными, поскольку Мастера создают своих НИПов и судят ход игры, опираясь именно на них.

Сеттинг ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА

By Ed Greenwood, Sean Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Три основных книги правил (Руководство Игрока, Руководство Ведущего и Руководство Монстров) обеспечивают необходимые установки для П&Д игр. Но в этих книгах нет никакой реальной истории или определённого местоположения. А в сеттинге Забытые Королевства история и местоположение выходят на первый план, здесь представлен традиционный средневековый мир фэнтезии, разработанный специально для игр П&Д системы. Хотите ли вы установить ваши приключения непосредственно в мире Фаэруна, или вы будете заимствовать элементы мира для вашей собственной кампании, вы найдёте огромное количество информации и идей в

этом издании. Это самый всесторонний, из когда-либо создававшихся, фэнтези-мир; он используется как место действия многих романов и компьютерных игр. Хотите добавить удивительные детали к вашей игре? Используйте эту книгу!

Сеттинг ЭБЕРРОН

By Keith Baker, Bill Slavicsek, and James Wyatt (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Самый новый сеттинг для П&Д. Эберрон был создан специально под новейшую редакцию П&Д правил. Этот сеттинг уделяет большое внимание действию и приключениям. Сеттинг немного отличается от всего остального, но это всё равно П&Д. Сложите вместе фильмы Raiders of the Lost Ark, The Maltese Falcon, and The Lord of the Rings. Вот какого рода приключения происходят в сеттинге Эберрон. Принимая во внимание, что сеттинг Забытые Королевства детализирует население и места мира Фаэрун, эта книга охватывает континенты и фракции, борющиеся в мире Эберрон. Вы можете провести вашу кампанию в этом мире, или вы можете заимствовать отдельные элементы. Книга описывает новые расы, классы, новых монстров и новые заклинания.

Божества и Полубоги

By Rich Redman, Skip Williams, and James Wyatt (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Каждый фэнтези-мир нуждается в пантеоне богов. Делается ли о них просто упоминание или действие крутиться вокруг них, а они взаимодействуют с людьми, никакая эпическая фантазия не будет полной без богов. Плюс, клирики нуждаются в них как источник их божественных заклинаний. Этот труд имеет все виды информации относительно использования божеств в вашей игре, создания ваших собственных пантеонов и возвеличивании ПИ до божества, если они имеют правильный материал. Книга также содержит типовые пантеоны, которые можно использовать, включая легендарную иерархию П&Д богов.

Руководство по Планам

By Jeff Grubb, Bruce Cordell, and David Noonan (published by Wizards of the Coast, Inc.)

В П&Д космологии, большинство приключений происходят на Материальном Плане. Это просто другой способ описать измерение, где мы живём. Однако, есть и другие измерения, в фэнтези-мирах П&Д, которые можно исследовать, где могут свершиться великие дела. Многие из самых мощных и непостижимых монстров в игре происходят из этих дополнительных Планов, и просто неизбежно, что ваши персонажи однажды захотят посетить другие Планы бытия. Эта книга - всё об исследованиях в других места, а идеи, которые она содержит, могут подхлестнуть ваше воображение.

Дракономикон

By Andy Collins, Skip Williams, and James Wyatt (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Драконы составляют половину названия игры, и этот огромный том представляет их во всей их ярости и славе. В дополнение к правилам, тактике и экологии драконов, вы найдёте вдохновение и идеи для приключений. Логовища драконов, драконские противники, легендарные сокровища и т.д. А иногда, мы признаём это, мы берём эту книгу с полки просто для того, что бы посмотреть её замечательные иллюстрации.

Экран Мастера Подземелья (вариант Люкс)

(Published by Wizards of the Coast, Inc.)

Мастерам нужно какое-то приспособление, чтобы скрывать записи и кубики, и экран Мастера был разработан именно для этой цели. Одна сторона смотрит на игроков и расписана красивыми П&Д сценами. Другая сторона содержит выписки из правил и таблицы, к которым Мастера могут обратиться в течение игры. Мы используем наши экраны Мастеров в каждой игре.

Приключения

Некоторые Мастера гордятся тем, что сами создают свои приключения. Мы приветствуем их творческий потенциал, но остальным, время от времени, нужна небольшая помощь. Волшебники Побережья издают приключения, которые вы можете сразу использовать или изменять их, чтобы они соответствовали вашей собственной кампании. Возьмите любое приключение, которые вам понравилось, не

важно, подходит оно вашей кампании или нет. Вы всегда можете сделать некоторые изменения, чтобы приключение соответствовало вашей кампании. Другой отличный источник приключений - Журнал Подземелья. Он содержит короткие приключения и зацепки к приключениям.

П&Д Миниатюры

(Published by Wizards of the Coast, Inc.)

П&Д - игра воображения, но она будет работать лучше, когда вы станете использовать предметы, помогающие вам визуализировать бой. Конечно, вы можете использовать любой вид маркеров и ваше поле боя, но когда играем мы, мы используем раскрашенные пластмассовые П&Д миниатюры. Продаваемые в случайным образом укомплектованных наборах (хотя вы можете найти людей, которые продадут вам определенные фигурки), эти миниатюры изображают монстров и персонажей, соответствуют рисункам из П&Д книг. Наши игры стали намного более незабываемыми, когда мы стали использовать миниатюры. Миниатюры дают ощущение масштаба и помогают игрокам визуализировать тактику. Мы любим наши миниатюры, и наши игроки тоже.

Глава 31
Десять Лучших Ресурсов Игрока

Игроки могут свободно играть используя только Руководство Игрока и набор кубиков, но есть множество крутых вариантов, содержащихся в других П&Д приложениях. Когда мы играем за персонажа в П&Д игре (в противоположность ведению игр в роли Мастера), мы часто обращаемся к книгам, перечисленным в этой главе.

Посмотрите на названия, перечисленные в этой главе, и оцените, интересны вам эти книги или нет. Если да, найдите эти книги и прочитайте их. Это интересные и увлекательные книги, полные вещей, которые активизируют ваше воображение. А заодно, вы увидите, как сделать вашего персонажа лучше, сильнее и способнее.

Руководство Игрока

By Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Одна из трёх основных книг, которые составляют систему П&Д игры, это издание представляет основные правила создания персонажа и боя. Она содержит всё, что нужно игроку для создания и снаряжения персонажей, их роста по мере получения уровней и изучения правила игры. Вы будете часто обращаться к этой книге, и возможно даже найдёте лучший способ оптимизировать вашего персонажа, так что удостоверьтесь, что вы имеете эту книгу.

Серия книг о расах

Группа авторов (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Каждый персонаж принадлежит определённой расе. Эта серия книг исследует хитросплетения основных П&Д рас, и каждый том представляет новую расу персонажа игрока, которую вы можете испытать. Расы Камня описывают дварфов, гномов и новую расу *голиаф*. Расы Дикой Природы описывают эльфов, халфлингов и новую расу *рапторов*. Расы Судьбы исследуют жизни людей, полуэльфов, полуорков и новую расу иллюминов. Расы Эберона исследуют новые расы, представленные в Сеттинге Эберрон и показывают, как они могут использоваться в любой П&Д игре, включая меняющихся, подменышей (термин подменыш – changelings, взят из словаря Миллера, обозначает в мифологии Англии ребёнка, которого эльфы подменили в младенчестве. По смыслу Эберрона это, кончено, не подходит, но звучит неплохо. Прим. перев.), калаштаров и выкованных войной.

Листы Персонажа Игрока (Вариант Люкс)

(Published by Wizards of the Coast, Inc.)

Этот набор из четырёх страниц, красиво оформленный и ориентированный на различные классы персонажей – прекрасный способ отслеживать статистику вашего персонажа, его способности и имущество. Каждый игрок должен постараться заиметь эти листы персонажа.

Серия книг о героях

Группа авторов (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Каждый класс персонажа привносит в игру что-то своё. Эти книги исследуют преимущества основных П&Д рас, представляют новые варианты классов, и показывают, как можно по-новому развить вашего персонажа. Комплит Воинов обеспечивает боевые варианты, которые могут использоваться всеми классами, хотя в действительности он больше подходит для персонажей с классами, ориентированными на бой, типа воина, варвара, паладина и рейнджера. Комплит Магии открывает тайную магию для всех классов, сосредотачиваясь на новых вариантах для магических классов типа колдуна и волшебника. Божественный Комплит обеспечивает божественные магические варианты для всех классов, сосредотачиваясь на первичных божественных заклинателях - клириках и друидах. Комплит Авантюриста исследует умения и использование навыков для всех классов,

при обеспечении новых вариантов, особенно приспособленных для жуликов, бардов и монахов.

Расширенное Руководство Псиоников

By Bruce Cordell (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Если бы П&Д игра имела четвёртую основную книгу правил, это была бы - она. Хоть книга и не сильно распространена, Расширенное Руководство Псиоников добавляет игре новую систему специальных эффектов – сила разума. Считайте, что это третий тип магии, хотя псионика - не совсем магия, в отличие от традиционной тайной и божественной магии, описанной в основных книгах правил. Но если вы хотите играть за класс или расу с доступом к широкому разнообразию умственных сил, обратитесь к этому изданию. Псионические классы включают псиона и пси-воина. Полугигант, гитьянки и три-крин - примеры рас с псионическими тенденциями. Псионические силы включают эго кнут (ментальную атаку, которая уменьшает показатель Обаяния цели) и исследование сознания (позволяет персонажу исследовать воспоминания цели относительно ответа на вопрос).

Сеттинг ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА

By Ed Greenwood, Sean Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Трёх основных книг правил вполне достаточно для проведения П&Д игр. Но данный сеттинг детализирует работу правил, типы персонажей и снаряжение. В нём нет определённых историй или мест. Всё это появляется во время игры, однако, в этом сеттинге, который представляет традиционное средневековье, мир фэнтези разработан специально для П&Д системы. Если ваша П&Д группа использует этот сеттинг, то это издание даст вам понимание мира Фаэруна и всех его чудес. Могут быть части книги, которые ваши Мастера попросят вас не читать, или, по крайней мере, понимать, что это знание игрока, а не знание персонажа - по крайней мере, до тех пор, пока данные факты не проявятся по ходу игры. В любом случае, с новыми навыками, заклинаниями и другими опциями персонажа, эта книга обязательна для игроков, использующих этот сеттинг.

Сеттинг ЭБЕРРОН

By Keith Baker, Bill Slavicsek, and James Wyatt (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Самый новый из П&Д сеттингов, ЭБЕРРОН, был специально создан под новую редакцию правил П&Д. Этот сеттинг уделяет большое внимание действию и приключениям. Сеттинг немного отличается от всего остального, но это всё равно П&Д. Принимая во внимание, что сеттинг Забытые Королевства детализирует население и места мира Фаэрун, эта книга охватывает континенты и фракции, борющиеся в мире Эберрон. Игроки могут использовать различные классы персонажей, расы, заклинания и доступные варианты навыков. Как и с Забытыми Королевствами, есть части книги, которые ваши Мастера могут попросить вас не читать или рассматривать их как знание игрока, пока эта информация не проявиться в течение игры.

Руководство по вооружению и снаряжению

By Eric Cagle, Jesse Decker, Jeff Quick, and James Wyatt (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Ваш персонаж должен быть ко всему готов и должен всегда иметь нужные инструменты. Это книга, где собраны доспехи, оружие, приключенческое снаряжение, торговые товары, алхимические снадобья, верховые животные и транспортных средства. С этой книгой и достаточным количеством золота ваш персонаж может подготовиться к любому походу.

Примечание – данная книга на русском языке (в моём переводе), выложена на www.dungeons.ru

Оружие Наследия

By Bruce Cordell, Kolja Raven Liquette, and Travis Stout (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Это супер гид по магическим вещам и оружию наследия, включая правила для улучшения оружия и доспехов по мере достижения новых уровней и опыта. Зачем

использовать простой +1 длинный меч, когда вы можете владеть мечом короля Артура? Этот издание расскажет вам как это сделать.

Руководство героев эпического уровня

By Andy Collins, Bruce Cordell, and Thomas Reid (published by Wizards of the Coast, Inc.)

Интересно, что происходит после того, как ваш персонаж достигает 20-ого уровня и выше? Это издание исследует то, что случается, когда персонажи выходят за границы Руководства Игрока и входят в царство эпических приключений. Если вы когда-либо интересовались игрой за персонажа чрезвычайно высокого уровня, или если вы просто хотите увидеть, на что похожа игра на высоких уровнях, почитайте эту книгу.